N° 23

Juin/Juillet/Août 90
5ème année - 30 FF

icônes

Des souris et des hommes

Supplément PAO

Dossier

Des jeux pour les vacances

Pratique d'Excel, Word, Illustrator, 4D

La micro télécopie

PhotoShop ColorStudio

CD-ROM : premiers titres

L'archivage d'images

L 1228 - 23 - 30,00 F

Belgique 180 FB - Suisse 9 FS - Canada 5,75 $

C. MARCHAND



Quand une révolution se prépare, il vaut mieux avoir un bon conseiller







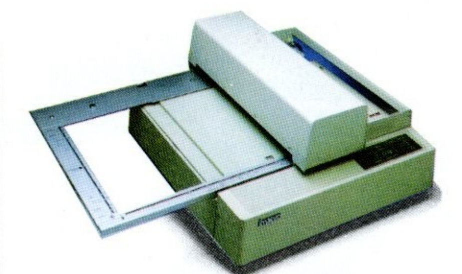
La base : Mac II Fx Apple

Fini le temps des gros systèmes lourds et figés, voici l'ère des petits systèmes souples et décentralisés. Dans le domaine des Arts graphiques, l'informatique commence à montrer enfin un visage humain avec le MacIntosh.



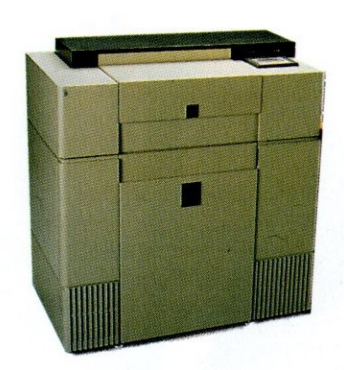
Les catalogues fontes et photogravure, enfin toute l'information sur deux domaines stratégiques. En plus ils sont gratuits, demandez-les vite sur simple appel ou courrier.

Seulement voilà, comme toute révolution, il peut paraître difficile de s'y retrouver. Nous sommes là pour vous conseiller.



Scanners Imapro, la qualité professionnelle à un prix PAO.

Là où les autres vous parlent ordinateurs et techniques, contactez-nous, nous vous parlerons outils et productivité pour vous aider à concevoir le système optimal.



BigSoft, le conseil en unités de flashage qualité quadri.

Les révolutions ont déjà fait trop de victimes. Imprimeurs, Photograveurs, Photocompositeurs, Studios, Agences... avec nous réussissez celle des Arts graphiques du 21e siècle.

Présent à AppleExpo
Stand 1E16

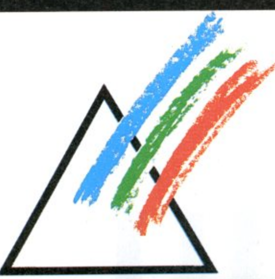


CONSEIL EN SYSTEMES GRAPHIQUES

1, rue St Fuscien 80000 Amiens - Tél. 22.91.79.09

SUP INFO COM

ECOLE SUPERIEURE D'INFORMATIQUE DE COMMUNICATION



CENTRE PILOTE D' INFOGRAPHIE

Image réalisée par Benoît BEDAGUE. étudiant."Polo et Paulette" personnages en 3D pour une animation

Pour tous renseignements:

Marie-Anne FONTENIER

SUP INFO COM

Tertia 3000

Rue Henri Matisse

59300 Aulnoy-lez-Valenciennes

Tél.: 27 30 18 10

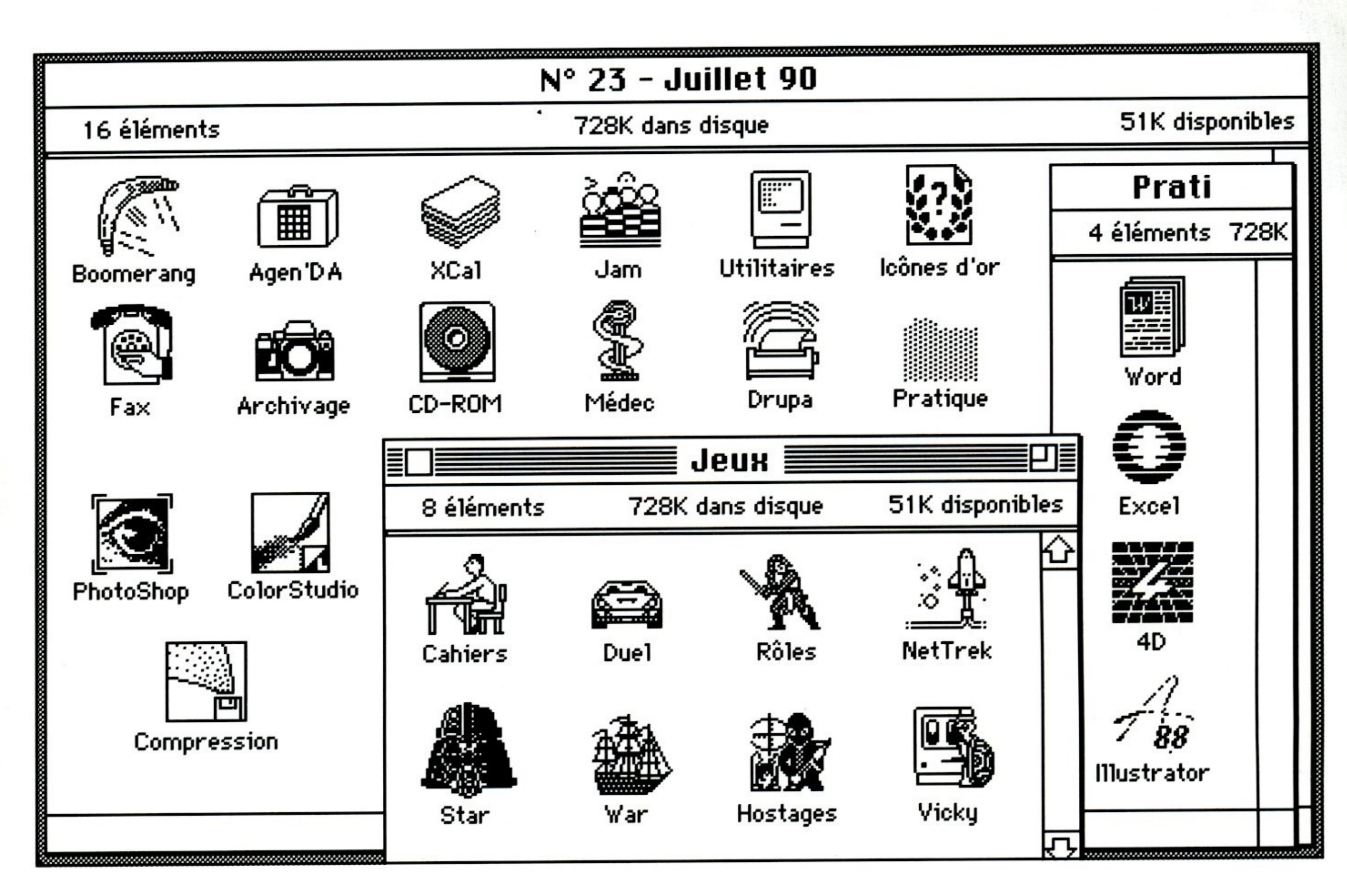
FORMATION INITIALE

FORMATION CONTINUE

- 10 palettes Mecanorma.
  Logiciels Pansophic (gamme StudioWorks).
  En réseau par le système Ethernet.
- Périphériques de sortie.
  diapositives, papier, transparent, Vidéo.
  sélection quadri.
- Vidéo.
- Studio son.

Service lecteur P 30 page 90

GROUPEMENT DES CHAMBRES DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DU HAINAUT - CAMBRESIS


N° 23 - Juillet 90
16 éléments
728K dans disque
51K disponibles
Boomerang
Agen'DA
XCal
Jam
Utilitaires
Icônes d'or
Fax
Archivage
CD-ROM
Médec
Drupa
Pratique
PhotoShop
ColorStudio
Compression
Jeux
8 éléments
728K dans disque
51K disponibles
Cahiers
Duel
Rôles
NetTrek
Star
War
Hostages
Vicky
Prati
4 éléments 728K
Word
Excel
4D
Illustrator

Sommaire

Bienvenue à Windows 3



La standardisation par les icônes.

Avec cette nouvelle version de l'interface utilisateur de Microsoft, les PC vont de plus en plus ressembler aux Macintosh. Tableau de bord, sélecteur d'imprimante, accessoires de bureau, MacroMaker... tout y est, en couleur et en version française, pour environ 2 000 F. Comme pour le futur système 7 d'Apple, 2 Mo de RAM sont un minimum, 4 Mo étant fortement recommandés.

Plus de 250 applications sont d'ores et déjà compatibles. Parmi celles-ci, outre bien entendu les logiciels de Microsoft, dont PowerPoint PC annoncé pour cet été, Illustrator et Streamline, tandis qu'une nouvelle version PC de PageMaker devrait l'être tout prochainement. Macromind (Director), Farallon (produits de réseaux) et Wolfram Research (Mathematica) devraient aussi porter leurs produits sur Windows 3. Nul doute qu'afin d'élargir leur marché (la base installée Windows est quatre fois plus importante que la base Mac), nombre de développeurs Mac seront intéressés par le kit de développement proposé par Microsoft.

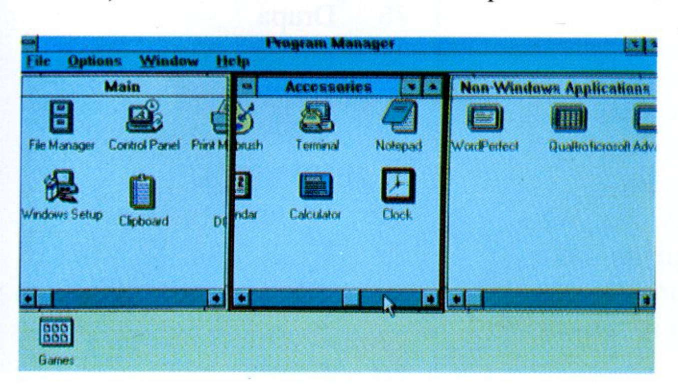
Car les programmes qui tourneront sur les deux plateformes seront les plus prisés par les utilisateurs ; du fait d'une formation aux logiciels quasiment identique, ils passeront facilement d'un système à l'autre, accroissant ainsi leurs compétences au sein de réseaux hétérogènes. Rappelons que le SGDB Omnis permet déjà de transformer d'un simple clic une application Mac en une application PC sous Windows (et vice-versa), et que Microland propose ses logiciels de gestion, dont Maestria (Icône d'Or 89 des logiciels de comptabilité), dans les deux environnements.

Avec Windows 3.0, qui devrait connaître beaucoup plus de succès que Présentation Manager (dont à peine 2000 exemplaires auraient été vendus en France), l'interface utilisateur des micros va se standardiser. Désormais les icônes sont à la barre partout.

L'arrivée de Windows 3 est positive pour les deux mondes. D'abord pour les utilisateurs de PC qui auront enfin la chance de découvrir des produits innovants que les fanas du Mac utilisent depuis plusieurs années. Ensuite, pour ces derniers, le fait que Windows 3 représente un élargissement du marché pour les éditeurs spécialisés en Macintosh devrait entraîner une baisse du prix des logiciels, parce que diffusés en plus grand nombre. Et la commercialisation de nouveaux produits et des mises à jour devraient s'effectuer plus rapidement, ces entreprises dégageant plus de profit et pouvant donc consacrer plus de ressources à la recherche et au développement. Voilà pourquoi nous souhaitons la bienvenue à Windows 3.

Jean-Pascal Grevet 

Windows 3.0 : un bureau haut en couleur (photo Paul Salvaire).



■ **Icônes**
Des souris et des hommes
Tous les deux mois
N° 23. 30 juin 90
Prochain n° : 18 septembre
135 bis, rue du Fg de Roubaix
59800 Lille
Tél : 20.06.30.37
Fax : 20.31.15.37
• **Directeur de la publication, rédacteur-en-chef :** Jean-Pascal Grevet
• **Comité de rédaction :** Jean-Pierre Batt, Vincent Boom, Ivan Crévits, Akim Demaille, J.P. Dautun, Eric Delcroix, Alain Danteny, Cécile Dufloux, Manuel Hezkia, Olivier Fouchs, B. Grienenberger, François Hermellin, Michel Lansard, Christophe Lombard, Claude Marchand, Jean Noël, Laurent Vitou, Peter van Vliet, Philippe Waniez
• **Abonnements :** Evelyne Barbottin
• **Publicité :** J.P. Grevet, Jacques Setruck
Icônes est édité par Dynamots
RM 32160048859
Dépôt légal : 2065
Impression : SIAG
Flashage : Nord-Compo, Studio 44
Kiosques : M.L.P.
C.P. N°71588
ISSN 0297-049X



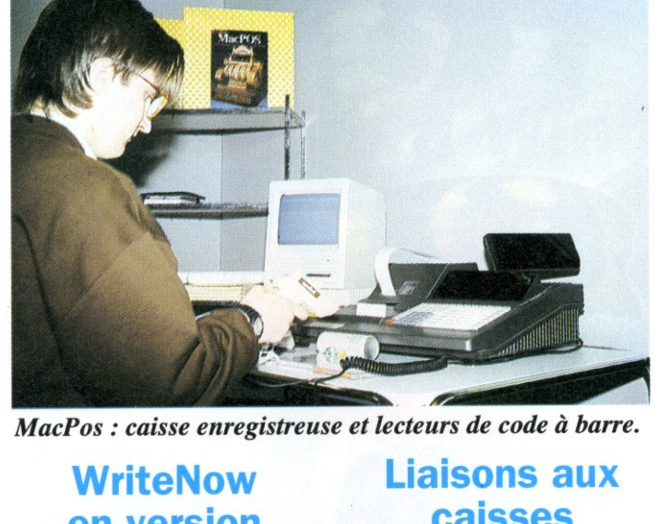
"Baby Sparc" de SUN : "Mac Killer"?

■ SUN a présenté la première station RISC à moins de 40 000 F, la SPARCstation SLC (pour Super Low Cost). Non seulement c'est la station de travail la moins chère du marché, mais c'est aussi la première à posséder une unité centrale intégrée derrière l'écran. N'utilisant pas de ventilateur, son fonctionnement est silencieux. D'une puissance de 12,5 MIPS, elle comprend un processeur SPARC à 20 Mhz, 8 Mo de RAM, un port Ethernet et deux ports série. L'écran monochrome de 17 pouces a une résolution de 1152x900 pixels et affiche 100 dpi. Près de 2 000 logiciels tournent sur SUN dont l'interface Open Look est proche de celle du Mac.

Au prix très attractif où elle est proposée, la SLC risque de tailler des croupières à ligne modulaire d'Apple, notamment auprès des ingénieurs.



La SPARCstation SLC. Ne cherchez pas la boîte à pizza (l'unité centrale traditionnelle de SUN), tout est derrière l'écran.



MacPos : caisse enregistreuse et lecteurs de code à barre.

WriteNow en version française

■ Conçu par l'équipe de Steve Jobs à la naissance du Macintosh, WriteNow est un traitement de texte très rapide et facile d'emploi qui dispose de nombreuses fonctions : multicolonnage, mailing, compteurs de signe... Du fait de sa petite taille (127 K sans dictionnaire), il fonctionne sans problème sur un Mac Plus. BR Publishing y a intégré (hormis la conju-gaison et la grammaire) le correcteur d'orthographe d'ACI, Sans Faute, le plus puissant correcteur actuellement disponible. Environ 2 000 F.

Service lecteurs R 1 (page 90)

Liaisons aux caisses

■ Lors de la MacWorld d'Amsterdam, la firme italienne Soft-Time a présenté MacPos, solution à notre connaissance unique pour connecter une ou plusieurs caisses enregistreuses (jusqu'à 32) à un seul Macintosh. Pendant les opérations de vente effectuées par la caisse enregistreuse, MacPOS transmet le prix et la description de l'article vendu à la caisse, rédigeant le ticket et mettant à jour le stock. Un lecteur de codes à barre peut compléter le dispositif.

Service lecteurs R 2 (page 90)

ADN version 3

■ Avec cette nouvelle version, ADN à 390 F c'est fini ! Le SGBD de Claude Colin, qui compte près de 3 000 utilisateurs référencés, est désormais proposé en trois versions : First à 690 F est positionné sur le marché des gestions de fichiers simples (il ne dispose pas de l'environnement de programmation) mais sert également de runtime aux applications ADN ; ADN Basic (1 490F) est destiné au non-informaticien ; enfin la version Pro (environ 3 000 F) s'adresse plutôt aux développeurs. Elle dispose d'un type supplémentaire de fichiers, le type séquentiel indexé permettant de gérer de très gros fichiers et de réaliser des applications multipostes. Des procédures externes étendant les possibilités du logiciel sont également fournies ainsi qu'une centaine de programmes-types (40 dans la version Basic).

Mais la grande nouveauté réside dans le couper-coller en programmation. Des morceaux d'application, de structure, de document peuvent être dupliqués, réduisant par dix le temps de programmation. C'est comme avec Hypercard lorsque vous collez un bouton avec son script. Ce couper-coller, qui fonctionne aussi bien à l'intérieur d'un document que de document à document, transfère les zones avec leurs attributs et leurs programmes.

Service lecteurs R 3 (page 90)

Cartouches laser PAO

■ La société SERELEC, spécialisée dans le recyclage de cartouches laser, propose de nouvelles cartouches destinées aux LaserWriter II. Equipée d'un tambour plus résistant à l'abrasion du papier comme au faisceau laser, elles comportent un toner de meilleure qualité. Elles permettent d'imprimer jusqu'à 40 000 copies sans altération sensible du tambour photoconducteur (un tambour ordinaire atteint 10 000 copies). Ces cartouches appelées PAO assurent l'impression de 4 000 copies (soit 1000 de plus) avec des a-plats plus denses. Proposée à moins de 600 F, elles sont ensuite recyclées indéfiniment pour 350 F. Une société de pompes funèbres les utilise pour imprimer des faire-parts sur bristol (qui ne raye plus ce nouveau tambour).

Service lecteurs R4 (page 90)

Investissez dans le temps !

Votre Macintosh plus rapide avec une carte accélératrice

Mac II, IIx, IIcx, SE/30 :

carte WK II 6 990 F HT Prix Mister Mac

33 MHz, performance en test de 1,5 à 2 fois celle du Mac IIx.

Mac II et IIx :

carte WK III 9 490 F HT Prix Mister Mac

33 MHz, performance en test de 2 à 3 fois celle du Mac IIx.

carte WK III 13 490 F HT Prix Mister Mac

50 MHz, performance en test de 3 à 4 fois celle du Mac IIx.

Les cartes sont toutes garanties 5 ans; elles sont équipées en standard d'un 68030, et, en option, d'un coprocesseur arithmétique 68882.
Elles sont livrées avec notice d'installation et s'installent sur le support du processeur de votre machine.
Pour améliorer encore leurs performances, la mémoire centrale de 4 à 8 Mo peut être implantée directement sur les cartes WK III.

Pour commander (précisez le modèle de votre Macintosh) :

- envoyez votre commande accompagnée de votre réglement (chèque ou mandat) à l'ordre de MisterMac.
- par télécopie en contre remboursement (+ 150 F HT) au (1) 48 57 77 37
- par téléphone en contre remboursement (+ 150 F HT) au (1) 48 70 70 72

Frais de port 80 F HT. Votre colis vous sera expédié par transporteur express, sous 24/48 h pour les produits en stock commandés avant 12 heures, sous 8 jours pour les autres. Nos prix correspondent à un paiement comptant, un escompte étant déjà déduit. Prix et caractéristiques non contractuels.

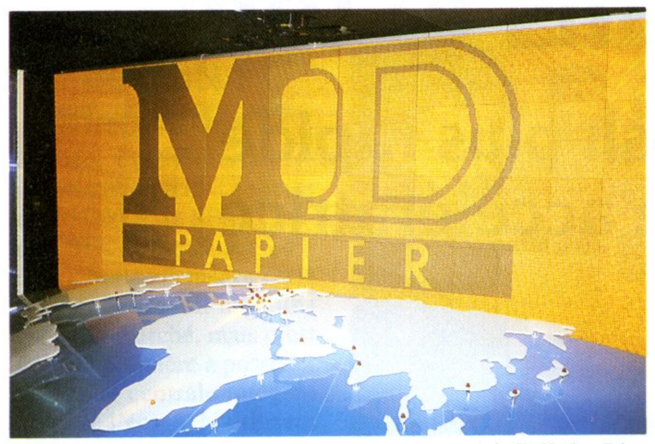
* Certains produits ont une garantie : satisfait ou remboursé. Si dans les 15 jours suivant la réception de votre commande, le produit ne vous convient pas, vous avez la possibilité de renvoyer votre colis à MisterMac, dans son emballage d'origine et en parfait état, il vous sera immédiatement remboursé sans aucune discussion. Tout article rayé, abîmé, ou n'ayant pas été retourné dans son emballage d'origine entraînera des frais en déduction du remboursement.

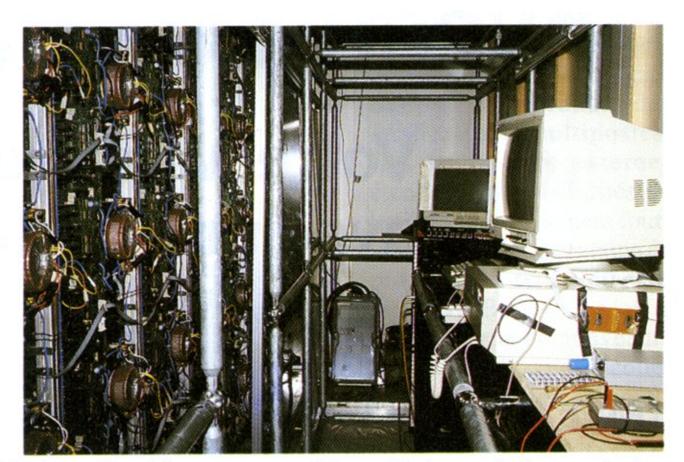
T.V.A. 18,6 %



1 rue Massue, 94300 Vincennes,
tél. : (1) 48 70 70 72, fax : (1) 48 57 77 37

Service lecteur P 8 page 90





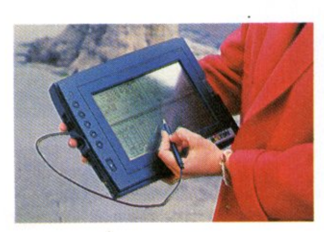
Du micro au cinémascope grâce au Panneau à Cellules Liquides. Derrière l'écran composé de multiples modules, un Amiga et un Atari pilotent l'animation créée sur ce dernier.

Ecran géant

■ La société Frame Amis Technology, spécialiste de la communication d'entreprise, de collectivités et de municipalités, propose un écran géant à cellules liquides destiné à la PLV d'extérieur. Ce panneau modulaire du nom de PCL est composé de cubes de 13 x 13 cm s'emboîtant comme un Lego et composant des écrans de plusieurs m2 (jusqu'à 100), supportant l'extérieur. Ce panneau à messages variables reproduit en deux couleurs (avec cinq combinaisons possibles) des animations réalisées sur micro-ordinateur (Mac, PC, Amiga, Atari). Il peut être géré, toujours à partir du micro, localement ou à distance. Ses applications: information municipale, affichage sportif, salons...

Les Pen Computers

■ Après les portables, puis les ordinateurs de cartable et les micros de poche, voici les ordinateurs «crayon». Suivant Canon et Sony qui vendent déjà, mais au Japon seulement, des «carnets de note» à écran tactile sur lesquels on écrit à l'aide d'un stylet, Victor a présenté son Gridpad qui reconnaît l'écriture manuscrite en lettres capitales. D'un poids de 2 kg, d'un format A4 sur 4 cm d'épaisseur, il offre une autonomie de 8 heures. Le Gridpad est destiné à remplacer les formulaires lors d'une enquête ou les bons de livraison. 25 000 F environ.



Le GridPad de Victor.



Le PLUG, plus petit modem du monde.

Modem ultra-miniaturisé

■ Le Plug est un micro-modem intégré dans une prise téléphonique. Il ne nécessite aucune alimentation extérieure car il est télé-alimenté par la ligne téléphonique. Aux normes V21, V22, et V23, compatible Hayes, il est équipé de dispositifs d'appels de réponses, et de mise en veille automatiques. Digitelec Informatique. R 5 p. 90.

Akari rejoint Saari

■ Le groupe Saari, présidé par Jean Guetta, et spécialisé dans les logiciels de gestion pour PC, a racheté la société Akari. Fondée par Hubert Paillart et Philippe Gueniau, Akari éditait des logiciels de gestion développés sous 4D par IGEI à Châteauroux. Leurs logiciels MacPME (vendu à 500 exemplaires), MacArtisan, MacFacture et leur nouvelle comptabilité seront désormais diffusés par le nouveau département Macintosh de Saari. Détenant avec 50 000 logiciels installés 25% du marché national des logiciels de gestion (toutes marques confondues), le groupe a réalisé un chiffre d'affaires de 130 millions de francs en 89.

■ **CD-ROM portable**. Digital Concept International importe le nouveau CD-ROM Audio et SCSI portable. Si les temps d'accès et de transfert sont moins rapides que pour les lecteurs de taille plus importante, son prix de moins de 5 000 F HT le rend très intéressant. R 6 page 90

HyperCard 2.0

■ Cette nouvelle version est riche d'innovations. Parmi celles-ci :
- taille des cartes variable
- possibilités d'impression étendues (il n'y a plus de limitation quant à l'utilisation de différents caractères)
- marquage de certaines cartes, recherche plus étendue
- menus personnalisables
- éditeur de scripts
- scripts compilés pour améliorer la vitesse d'exécution
- Color Pict Display : une XCMD peut visualiser des images en couleurs dans des fenêtres externes
- éditeur d'icônes...

Tous les détails dans notre prochain numéro.

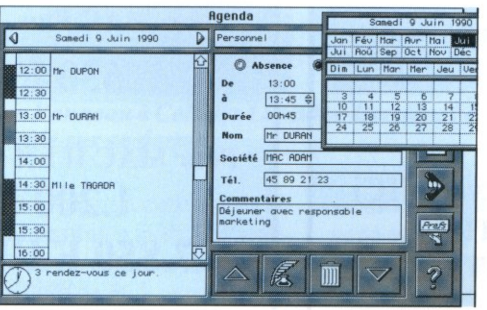


Le CD-ROM portable.

Agen'DA : un pour tous



Comme son nom l'indique, Agen'DA place un agenda au sein de votre menu Pomme. Très complet, il ne trouve cependant sa vraie dimension qu'utilisé en réseau.



Trois fonctions complètent l'agenda : répertoire, mémophones et messagerie.

Agen'DA est un gestionnaire d'agenda sous l'apparence d'un accessoire de bureau. Il permet de prendre jusqu'à 96 rendez-vous par jour. Le programme fait la distinction entre les rendez-vous et les absences.

De même, la saisie des rendez-vous est facilitée par une approche hiérarchique (rendez-vous interne à l'entreprise ou à l'extérieur) ainsi que par une interface qui fait appel largement à des choix par icônes. Chacun de ces types de rendez-vous est matérialisé par une trame différente, permettant de savoir d'un seul coup d'œil sur l'agenda de la journée s'il s'agit de rendez-vous interne, externe ou d'absence.

Les indications concernent le nom de l'interlocuteur (ou des interlocuteurs) ainsi que celui de leur société, leur numéro de téléphone, le motif de l'absence (congés, formation, maladie…) ainsi qu'une zone réservée aux commentaires. Un calendrier est accessible à tout moment.

Mais le principal attrait de cet accessoire de bureau vient de ses capacités à fonctionner en réseau. Le logiciel supprime la nécessité pour chacun des membres de la société ou du service, d'avoir son propre agenda en proposant un agenda électronique, consultable par le réseau et accessible à tout le monde (sauf si les informations sont déclarées comme personnelles). En effet, il devient ainsi possible, par exemple, à une assistante commerciale de prendre des rendez-vous pour plusieurs ingénieurs commerciaux dont elle s'occupe. Elle connaîtra le planning précis de chacun d'eux et sera à même de choisir le plus efficacement ces rendez-vous. De plus, il lui sera possible de prendre des rendez-vous communs à plusieurs ingénieurs après avoir vérifié que les horaires sont compatibles avec tous les emplois du temps.

Mais Agen'DA comporte également d'autres fonctions. La fonction Répertoire permet de gérer un carnet d'adresses avec coordonnées et numéros de téléphone. Il est possible de créer un dossier personnel qui sera stocké sur le micro de l'utilisateur. S'il est déclaré "général", il sera consultable par tous les postes équipés de cet accessoire de bureau et connectés au réseau. La modification ou la destruction de ces informations communes ne pourra évidemment se faire qu'à partir du poste serveur.

Le module Mémophone permet d'envoyer à d'autres postes des notes, comparable à des "Post-It" électroniques.

La Messagerie autorise des dialogues directs entre les différentes personnes présentes sur le réseau. Elle permet d'expédier tant des messages que des fichiers "Text". Ces fichiers pourront être sauvegardés par la suite.

La volonté de LGDE, l'éditeur d'Agen'DA, n'est pas de concurrencer un logiciel de messagerie électronique comme *QuickMail,* aux performances bien supérieures dans ce domaine, mais d'offrir des services complémentaires à la fonction première : l'agenda. A partir des modules Agenda, Répertoire et Mémophone, il est possible de composer un numéro de téléphone automatiquement. En effet, Agen'DA gère les Minitels 10 et 12 ainsi que les Modems Hayes.

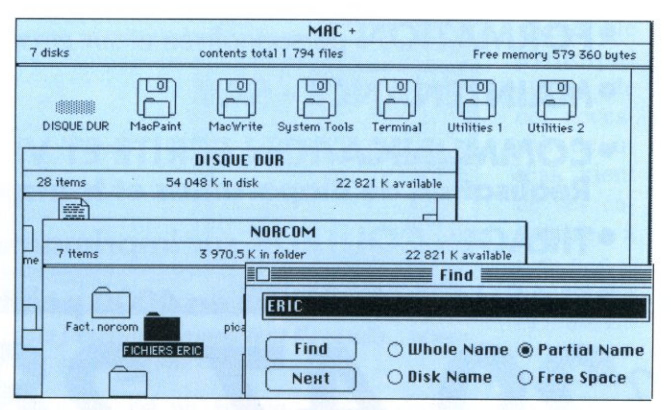
Agen'DA, à moins de 1 000 F, peut se révéler la solution optimale de gestion de rendez-vous et d'emplois du temps pour une entreprise disposant d'un réseau.

François Hermellin 

Trois utilitaires made in Sweden



Scrapz, DIRectory et KeyLock viennent de Suède, un pays où l'ordinateur à la souris a la cote.



Ceci n'est pas un Finder. C'est un exemple de fichier du catalogueur DIRectory. Le disque dur est archivé, ainsi que six disquettes. En ouvrant le disque dur, ou les disquettes, des icônes connues apparaissent. Ici, une recherche des documents répondant partiellement au mot ERIC. DIRrectory a lui même ouvert les fichiers pour indiquer le chemin suivi.

Trois petits utilitaires de la firme Suédoise Seagull : un catalogueur de disques et disquettes, un système de verrouillage de l'accès à votre ordinateur, et un succédané à l'album où les informations sont triées.

DIRectory

DIRectory est un catalogueur de disques et disquettes, c'est à dire qu'il référence dans un seul fichier les noms de tout les documents contenus dans les disquettes que vous introduisez à la chaîne dans le lecteur. Principales originalités, il fonctionne avec des icônes, et possède une recherche de fichier analogue à celle du système, mais beaucoup plus perfectionnée.

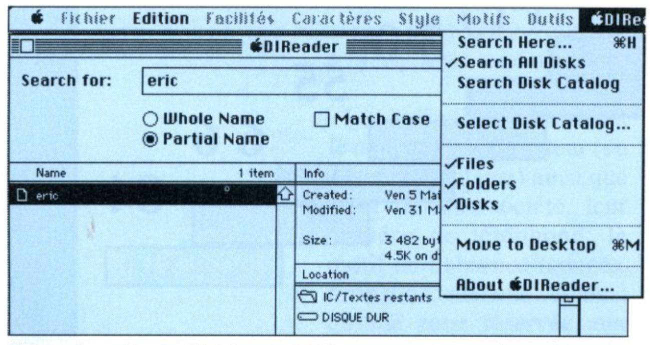
Semblable par de nombreux aspects au Finder, il supporte aussi bien les disques HFS que MFS. Ainsi, vous visualisez l'ensemble de vos fichiers par petites icônes, icônes, noms, dates...

On peut obtenir des informations par une fenêtre semblable à celle à laquelle nous sommes habitués sur nos écrans. Lors d'une recherche, DIRectory ouvre les fenêtres pour arriver jusqu'au document.

Impression, présentation et filtres permettent notamment de n'imprimer que le type de fichiers souhaité.

Une aide en ligne, rudimentaire mais efficace, explique la fusion de deux catalogues en un et la possibilité de lancer directement une application. DIRectory qui existe aussi en accessoire de bureau, posssède une recherche de fichier. Celle-ci s'effectue sur l'ensemble des fichiers que contient votre ordinateur à ce moment, ainsi que ceux appartenant au fichiers DIRectory déjà créés. Deux jokers remplacent un caractère ou une partie de mot.

Il devient vite difficile de se passer de DIRectory que l'on acquiert pour 500 F environ.



La recherche de fichier de DIRectory permet de rechercher dans les fichiers catalogues.

KeyLock : la clef de la confidentialité

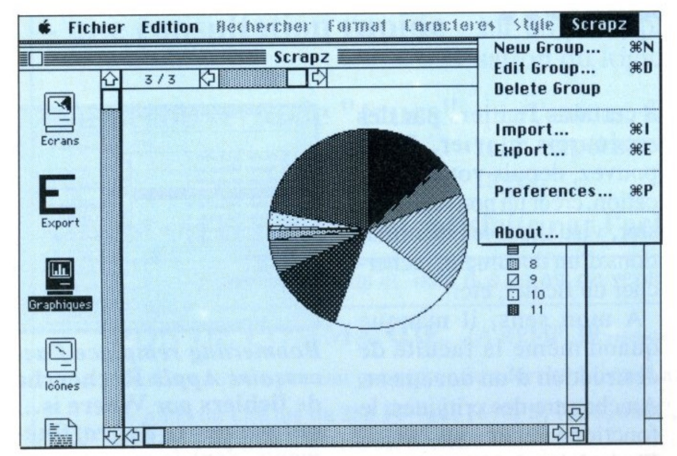
Pour réduire les risques de contamination, les copies sauvages et éviter les regards indiscrets sur le contenu des disques durs, notamment dans les salons, KeyLock propose une solution regroupant un fichier init (PSW), un fichier pour le menu pomme, et un verrou empêchant l'introduction de disquettes dans le lecteur.

L'inscription du mot de passe s'effectue par le tableau de bord. Après avoir redémarré, PSW est activé et vous devez fournir le sésame

avant de pouvoir utiliser votre machine. Vous disposez de trois essais pour introduire le mot convenu. Pour déconnecter PSW, il suffit de retirer le fichier du dossier système. Une fonction *mot de passe forcé* peut servir si vous devez prêter votre machine et si le disque contient

Scrapz : des chapitres pour un album

Autre accessoire de bureau, Scrapz est avant tout un ensemble d'albums. Plus exactement, chaque groupe le composant est comme un



A gauche, les différents sous-groupes d'albums. Ils permettent de classer les informations.

des informations confidentielles. Placez ces dernières dans un dossier portant le titre «Security». Si quelqu'un emploie le mot de passe forcé, toutes les données de ce dossier sont effacées et surchargées de zéros (n'oubliez pas de faire une sauvegarde préalable).

Le verrou qui s'applique sur le lecteur de disquette ne convient pas aux SE/30, IIcx, IIci. Dans le coffret, une seule clé ! Un double vous sera adressé sur réception de votre carte d'inscription.

En cas de perte des deux clés, il est possible de commander des clés additionnelles chez le distributeur. Mais si vous êtes pressé ou avez oublié le numéro des clés, il reste à faire venir un serrurier qui ouvrira le verrou en le perforant.

Vous détruisez le verrou, mais n'endommagez pas votre ordinateur, annonce le constructeur.

Nous n'avons pas essayé !

album. La fenêtre de Scrapz se divise en une liste des icônes des différents groupes dans l'ordre alphabétique, et d'un écran semblable à celui de l'album que l'on agrandit ou réduit selon les besoins.

Les images peuvent y trouver place dans leur format initial ou mises à l'échelle de la fenêtre, les textes placés avec ou sans passage à la ligne, en gardant les styles, texte visible seulement sur 3 000 caractères, ou en totalité. Si l'élément est trop grand pour être contenu dans l'écran, des ascenseurs permettent de se déplacer.

On peut copier une partie de l'image ou quelques phrases du texte du fichier Scrapz.

La fusion de deux fichiers Scrapz est également possible. Proche de SmartScrap, Scrapz offre l'avantage de ne créer qu'un fichier (la recherche est plus rapide) dont le contenu est trié par catégories ou sous-albums.

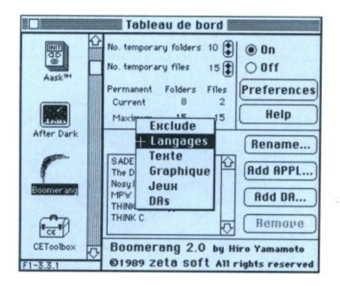
Eric Delcroix

Service lecteurs R 8 page 90

Boomerang : file feed-back



Ce shareware permet d'accéder instantanément aux fichiers déjà utilisés.



C'est dans le **Tableau de Bord** *que vous pouvez déclarer vos* **Préférences,** *grouper des applications, et des accessoires.*

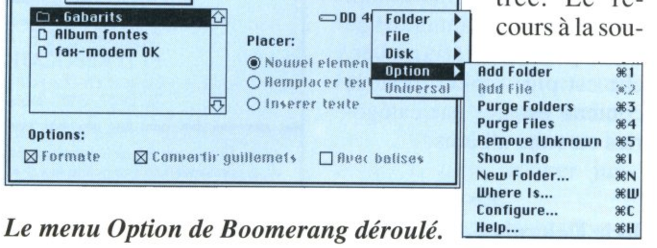
Boomerang, excroissance intéressante de la fenêtre de dialogue *Ouvrir*.... lui apporte la mémoire : quand vous ouvrez un document depuis une application, Boomerang mémorise ses coordonnées, et, quand vous refaites appel à la fonction *Ouvrir*, vous êtes positionné automatiquement sur le dit fichier.

Mais ceci n'est que le fonctionnement minimum de Boomerang. Les fonctions avancées révèlent le niveau professionnel de cet utilitaire. Vous pouvez le configurer en utilisant le menu Option, par exemple accéder à certains fichiers par des raccourcis clavier. Vous pouvez, depuis votre application, créer un nouveau dossier, visualiser les informations d'un document, rechercher un fichier, etc.

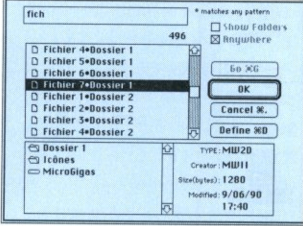
A mon sens, il manque quand même la faculté de destruction d'un document. Au chapitre des critiques, le fonctionnement sous MultiFinder laisse à désirer dans la mesure où Boomerang disparaît tout bonnement en certaines occasions.

J'ai trouvé Boomerang très pratique, à son niveau primaire, alors que j'avais un dossier comportant de nombreux fichiers qu'il me fallait importer tour à tour dans MacWrite. Sans Boomerang, j'aurais dû, à chaque fois, *scroller* dans la fenêtre du dossier vers le fichier à importer suivant.

Avec Boomerang, mes fichiers étant organisés par ordre alphabétique, je n'avais qu'à faire Majuscule-Commande-i, puis presser la touche curseur une fois vers le bas pour accéder au fichier suivant et enfin presser la touche Entrée. Le recours à la sou-



Le menu Option de Boomerang déroulé.



Boomerang remplace l'accessoire Apple **Recherche de fichiers** ***par*** **Where is...** ***qui y apporte des raffinements, dans la mesure où il se souvient des dossiers/fichiers que vous avez utilisés en dernier, ou que vous avez déclarés «permanents». Ici encore, vous êtes renseigné sur la nature et la taille des documents trouvés, sur leurs dates de modification, etc.***

ris est ainsi rendu inutile.

Boomerang est un INIT/cdev développé en THINK C par Hiroaki Yamamoto (Zeta soft) et distribué sous la forme shareware. C'est dire que le produit circule sous forme magnétique jusqu'à son arrivée sur votre ordinateur où il vous faudra consulter, au besoin en l'imprimant, la dizaine de pages MacWrite constituant sa documentation.

C'est dire également que si vous reconnaissez les qualités de cet utilitaire sans pour autant envoyer les 30 dollars qu'en demande l'auteur, vous pouvez vous considérer comme un voleur. En fait, la somme ne me paraît pas démesurée en regard des services rendus.

Laurent Vitou 

Jam Factory : l'usine à bœufs



Dans le catalogue de Numera, Jam Factory est présenté comme un séquenceur. Cette appellation ne rend vraiment pas justice à ce programme original.

Laissant aux autres éditeurs les logiciels MIDI traditionnels, Intelligent Music se spécialise dans les programmes musicaux « différents ». Jam Factory en est un bon exemple, qui, plutôt qu'un séquenceur, représente un instrument… intelligent. Ce programme peut évoquer certaines fonctions d'auto-accompagnement disponibles sur les orgues électroniques. Mais ici le « hasard » est musicalement mis à profit pour générer des variations intéressantes pour l'oreille.

L'intérêt de Jam Factory réside donc dans le traitement appliqué au contenu des pistes, appelées *players* par l'auteur du programme. Il s'agit bien de joueurs, et ils ne demandent qu'à faire une *jam* (un bœuf) avec vous.

Pour cela, il faut d'abord introduire, en temps réel ou pas à pas, quelques notes dans un des *players*, puis paramétrer celui-ci de façon qu'il applique aux notes les algorithmes évolutionnaires.

Schématiquement, le *player* analyse les données fournies (les notes et leurs durées), consulte les *tables de transition* (combien y a-t-il de chances pour que telle note soit suivie de telle autre ?) et applique les variations pseudo-aléatoires en temps réel.

Jouez par exemple une mesure simple de batterie, puis réglez les paramètres aléatoires. Lorsque vous lancez ce *player*, votre matériau initial se trouve continuellement, et subtilement, modifié, de sorte que, si vous reconnaissez bien les notes que vous avez jouées, la phrase originale, elle, se trouve réarrangée constamment.

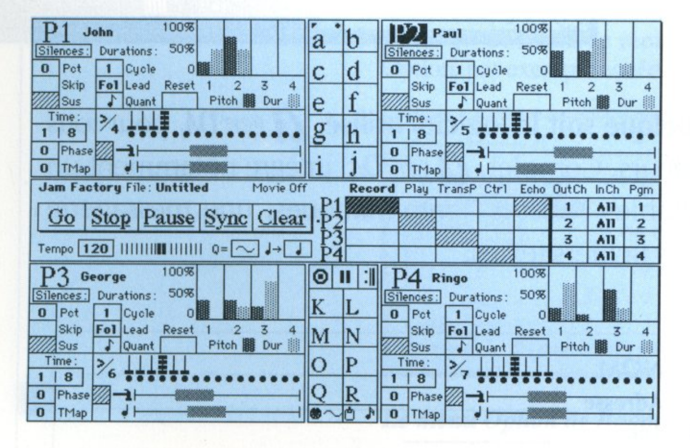
Vous savez comment les boîtes à rythmes répètent sempiternellement le même *tchic A boum boum*, eh bien Jam Factory transformera le *tchic A boum boum* initial en *boum boum tchic A boum tchic A boum boum tchic A boum*… et ainsi de suite. Cette évolution vous aidera à trouver une ligne de basse, laquelle, une fois traitée par le programme, vous suggérera une progression d'accords qui s'additionnera à la section rythmique pour vous inviter à l'improvisation. L'ensemble obtenu pourra être transmis sous forme de « MIDI File » vers un séquenceur pour y être éventuellement retravaillé.

Ceci n'est qu'un simple exemple des possibilités de Jam Factory. Il faudrait parler des macrocommandes intégrées, des *presets* qui rappellent certaines configurations, de la réorganisation de la gamme (assigner n'importe quelle touche à n'importe quelle note), du contrôle du programme depuis le clavier…

Laurent Vitou

MIDI

■ Pour ceux qui ne sont pas encore branchés MIDI, rappelons qu'un séquenceur est comme un magnétophone multipiste, si ce n'est que les pistes sont logicielles et ne contiennent que des informations numériques. Le principe est donc d'enregistrer piste après piste une composition musicale. Les possibilités d'intervention sur les données représentant les notes sont naturellement beaucoup plus développées que sur un multipiste à bande : ici, vous voyez ce que vous entendez. Le MIDI File est un format de transfert entre programmes de conception différente, un peu l'équivalent musical du RTF (Rich Text Format) en traitement de texte.



Les quatre players (P). Entre P1 et P2, la fenêtre des presets, chacun d'eux enregistre la totalité des paramétrages, il y a donc possibilité d'enregistrer dix configurations différentes. Entre P3 et P4, la fenêtre des macros, encore une toute autre façon d'utiliser le programme. Le petit graphe dans chaque fenêtre de player sert à régler et visualiser les pourcentages de variation.



Toutes sorties Haute Résolution...

service de nuit sans majoration

Flashage 5 heures
tous formats jusqu'au A2

Shooting 24 heures
24x36 (PostScript® & Scodl)
4x5" (Pict, Pict2, Tiff & Scodl)

4CAST® épreuve couleur 5heures
PostScript®
formats A4 & A3 avec traits de coupe

STUDIO44 44, RUE LEGENDRE 75017 PARIS
TÉL. (1) 42 67 21 11 • FAX (1) 47 63 07 37
NUMÉRIS (1) 44 14 10 45

Modules

Boutiques
Formation
Flashage
Services



Votre concessionnaire

 **APPLE**

PARIS Rive Gauche
(agréé Education)

72, Bd Raspail
Metro Rennes - St Placide

☎ **42.22.05.55**
Fax : 42.22.15.25

DIAPOSITIVES
TRANSPARENTS
RETROPROJECTION
VIDEOSHOW

Toutes vos images de présentation

Réalisés sur MAC II CI
Service "Rush"



105 Av. de la République
59110 LA MADELEINE
Tél:20.51.48.51/Fax:20.51.48.54

Modules régionaux exclusivement réservés aux revendeurs, VAR, centres de formation, de flashage, et sociétés de services.

Minimum de trois insertions consécutives (six mois de présence) pour 1 500 F HT à chaque parution.
Module de 80 mm de haut sur 56 mm de large.
Nous fournir un film Lino sens offset ou un tirage laser.
Tél : 20.06.30.37

45.47.37.39

Un équipement :
- Mac II - Mac SE
- IBM PC
- Terminaux de mise en page
- Linotronic 300 + RIP
- Compugraphic 9600 + RIP

Des possibilités :
- Création - Exécution - Composition - Montage
- Photogravure - Impression

Des services :
- 7 h à 19 h 30 sans interruption
- Des prix TRES compétitifs
- Flashage sous 24 heures
- Service de coursiers

CENTRE DE FLASHAGE SUR LINOTRONIC 300 ET COMPUGRAPHIC 9600

Compo Imprim
64, rue Gabriel Péri
94250 Gentilly
✆ 45.47.37.39

Cécile DUFLOUX
Informatique

••Conseil en gestion sur Macintosh ••

Assistance sur site pour les logiciels **Météore** et **Maestria.**

Réalisation des modèles sur Météore et Ténora.

Formations à domicile sur Mac Excel, 4 Dimension, Météore, Maestria, Ténora.

Développements spécifiques en Pascal ou sur Excel.

4, rue du bas-Igny 91430 IGNY Tél : (1) 69 41 93 88

création graphique
photocomposition
transcodage
flashage



LUZY - Techniques nouvelles d'édition
20 bis, rue du Ban Thévenin 01800 MEXIMIEUX
Tél. 74 61 46 76
Fax 74 61 44 87

INGENIEUR COMMERCIAL
MICRO-INFORMATIQUE

Un concessionnaire agréé APPLE recherche un nouveau collaborateur (H ou F) destiné à renforcer son équipe commerciale. Il devra être expérimenté, motivé, apte à s'intégrer à une équipe

ENVOYER

C.V. + lettre manuscrite + photo

IXEMI

Service recrutement
66, Avenue Félix Faure
75015 Paris

Image Partner : dessin et traitement d'images



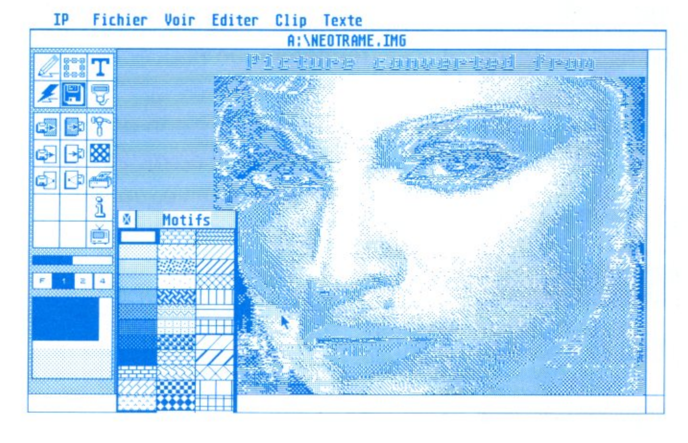
Les logiciels de dessin foisonnent sur Atari, mais tous ne savent pas tout faire.

Il est fréquent de devoir passer d'un programme qui sait digitaliser à un autre qui peut utiliser des motifs ; ou bien de subir les contraintes d'un convertisseur de formats pour traduire un fichier image d'un programme à l'autre.

Image Partner a essayé de résoudre ces problèmes à l'intérieur d'un même logiciel, avec quelques facilités supplémentaires comme la visualisation rapide d'une image avant son chargement; ce n'est pas mal réussi !

Imaginons de partir de rien, et créons une image en mode objet. Ce programme, c'est une de ses originalités, permet de travailler sur une feuille plus grande que l'écran : bien sûr, le traitement est un peu lent, mais il suffit alors de passer en mode «flash» (le bien nommé) pour retrouver une rapidité normale sur une surface inférieure à l'écran. On dispose de 36 motifs de remplissage, de 61 épaisseurs de lignes (en 6 types), de 10 polices de caractères dans 9 attributs de style et 999 tailles. Toutes les formes classiques sont là, y compris le tracé par interpolation entre des points cliqués. On peut encore y ajouter des ombres, des déformations, des rotations ou des effets de miroir.

Les différents modes de tracé existent, de la transparence au remplacement, avec XOR ou l'inversion. Et l'on trouve même des effets spéciaux en matière d'épaississement, de détourage et de masque. Autant dire qu'à ce niveau tout est permis. Il reste ensuite à actionner des fonctions classiques de «bitmap» pour peaufiner le dessin. Les brosses, aérographes et autres gommes sont paramétrables et le «lasso» permet de réaliser les derniers réglages. Image Partner fait aussi le reste. La numérisation d'images ne le rebute pas, même s'il faut modifier des trames (3 niveaux de contraste et 7 de luminosité). Le scanner Canon, décidément incontournable, s'en accommode aussi bien que le pilote aux commandes puisqu'il est possible de visualiser le résultat de la future numérisation. D'autres matériels devraient être compatibles par la suite.



Une image Neochrome (couleur) visualisée en noir-et-blanc grâce au réglage des trames ; l'ensemble des fonctions est accessible soit par les menus, soit par les icônes.

De plus, Image Partner communique bien avec ses collègues. L'importation d'images accepte de nombreux standards et, suprême confort, s'accommode également des formats propres aux logiciels couleur comme Neochrome ou Degas : l'astuce est alors de traduire la palette de couleurs en valeurs de trame, avec un contrôle permanent du paramétrage. L'exportation vers les programmes de P.A.O est tout aussi aisée.

L'impression peut se faire sur de très nombreuses imprimantes et aussi en PostScript ou en photocomposeuse grâce à la connexion avec Publishing Partner... et Ultrascript, si nécessaire.

Voilà donc un bon outil qui rassemble, en fait, des ressources habituellement disponibles dans des programmes disparates ; c'est peut-être ce qui explique son prix, légèrement plus élevé (aux alentours de 1 000 F) que la plupart des logiciels graphiques sur Atari... Mais si l'on ne doit en acheter qu'un...

La configuration minimale est d'un méga-octets de mémoire. Tant pis pour les possesseurs de 520, mais ils commencent à avoir l'habitude : les programmes croissent en puissance, il ne faut pas s'en plaindre, surtout quand les manuels sont bien écrits, clairs et progressifs.

Jean-Noël



NOUVEAU

Abonnez-vous à Icônes LaserFax,

lettre hebdomadaire diffusée par télécopie, et recevez chaque mois une disquette de démonstration

ICONES LaserFax

Lettre hebdo diffusée par télécopie. Pour ceux qui sont trop occupés pour tout lire. **N° 4**

NOUVEAU

■ Publifax, première borne de télécopie en libre service
Conçue par Electronique Mecelec (constructeur de 90% du parc des cabines téléphoniques) en collaboration avec France Télécom, cette borne qui fonctionne comme un Point-Phone avec des pièces de monnaie sera expérimentée dès le mois de mai dans huit agences commerciales de France Télécom. Une excellente idée déjà adoptée au Japon.

■ PhotoShop disponible en version US
L'outil de retouche photo et de séparation quadri d'Adobe est proposé au prix de 8 900 F.

■ **L'Amiga 3000** de Commodore sera présenté en première mondiale au Sicob.

■ ImpriMac, gestion de devis pour imprimeurs
Ce développement sur Omnis 3 par Pascal Boutry, imprimeur a déjà réalisé avec ImpriM devis. ImpriMac a été primeries offset à f rapidement devis, feuilles de comman

■ La basilique de Y Côte d'Ivoire, reproductio de Saint-Pierre de Rome, a sur Macintosh avec le logicie Plus de la société française Soft première fois, à notre connaissan des icônes sont mises au service icône qui est loin de faire l'unanimité Côte d'Ivoire. En effet si le président Houphouët-Boigny a déclaré avoir financé cette basilique sur ses deniers personnels, son coût, estimé à 800 millions de francs, correspond à 6% du budget annuel du pays qui est actuellement en crise politique et financière.

■ SQL-Time, passerelle entre RagTime et les bases de données SQL
MacVonk France annonce la commercialisation de SQL-Time, une série de fonctions externes qui viennent s'installer dans le tableur de son logiciel de bureautique éditoriale. Il est ainsi possible de récupé des données provenant de matériels tal, IBM ou Sun via les bases de Ingres, Oracle, Rdb ou Sybase dent au langage d'interrogati intéressant pour mettre en tarifs... Les menuiseries ainsi les mises à jour d

■ Suivi de char
WillBat est un développé num. Il pr te d'un devi pe

v de FileM serveur être dispo environ.
La version 2.0 centaine de no supporte un plus dards graphiques. A dessin mécanique inclu

ICÔNES LaserFax (SUITE)

tolérance et l'addition de cotes géométriques. Un outil "mur intelligent" permet de créer, déformer, hachurer et coter des murs automatiquement.
is la nouveauté la plus spectaculaire de dans le "Guide graphique" qui anticiactions de l'utilisateur. Celui-ci les mouvements de la souris, omatiquement l'utilisateur pour c précision. Par exemple, racez une perpendiculaire valeur déterminée, des pparaissent à l'écran. t être disponible cet F.

connais- cifique pré- ur

dx

ps que le a VillePinte.
ope à Amsterdam Center.
31 mai, 1 er juin (CNIT)

MARCHÉ

■ Qui sont les visiteurs du Forum PAO?
Capric, organisateur du Forum PAO a réalisé une enquête sur le profil et les motivations des visiteurs de son salon. Sur 15 000 visiteurs, 25,6% sont issus de la publicité, communication, création, imprimerie, 23% de l'informatique, et 19% de l'administration et de l'enseignement. A près de 70%, ils habitent en région parisienne. Plus de la moitié des visiteurs sont chefs d'entreprise, directeurs ou responsables, la taille de leur entreprise variant pour 43% de 1 à 50 personnes. Les centres d'intérêts sont avant tout les logiciels (89%), les scanners (67%), les imprimantes (55%) et les écrans (37%). Le montant des investissements prévus par les personnes envisageant de s'équiper (23%) s'élève en moyenne à 260 000 F, ce qui correspond à un budget réaliste pour disposer d'une solution micro-édition performante.

SOCIETÉS

■ **Mécanorma** devient distributeur des polices Adobe qui seront vendues sous un ackage spécifique à Mécanorma. Adobe haite ainsi toucher plus largement les ssions graphiques en profitant de la é de Mecanorma auprès d'elles.

phics. Martine LE MEUR est teur Marketing France ; elle plus de trois ans la fonc de la Communication In remplacée à ce poste ULT, précédemment Di mmunication Europe du da Computer Services.

RE

■ **mprimante thermique couleur** Calomp Plotmaster. T : 93.65.39.04
■ **Scanner Agfa Focus 600**, 12 000F. T:61.41.24.14.
■ **Montage FR1**, scanner Sharp JX 450, écran A3 couleur. T:51.21.37.37.

DEMANDE D'EMPLOI

■ Graphiste-maquetiste. Bonne pratique d'XPress, Illustrator cherche poste sérieux dans régions : 31, 13, 76 et 69.
Tél après 19 h 30 : 61.09.16.38.

Icônes DémoDisk
Tous les mois, un logiciel de démonstration

Offres d'emploi, vente de matériel, nouveautés, salons, tendances du marché..., chaque lundi, en moins de cinq minutes, sachez l'essentiel. Déjà 14 numéros parus.

Avec nos DémoDisks de programmes professionnels, vous testez en avant-première les nouveaux logiciels : Multi-Ad Creator, WriteNow en version française, Diagram Maker, programmes de gestion, médicaux...



Oui, j'ai besoin d'être rapidement informé des opportunités et des changements survenus dans la micro iconique

Société .... Secteur d'activité ....

Nom .... Fonction ....

N° de fax .... Tél ....

Adresse ....

Code postal .... Ville ....

❒ OK, je m'abonne pour un an (40 N°) au tarif privilégié de 1500F, soit une économie de 300F.

❒ Je préfère recevoir votre newsletter hebdomadaire sous enveloppe timbrée à 2,30F.

J'ai bien noté que je recevrais 10 disquettes démo et que j'ai la possibilité de faire paraître gracieusement des annonces de recrutement ou de vente de matériel dans votre LaserFax .

Bulletin à renvoyer accompagné de votre réglement à *Icônes Laserfax* 135 bis, rue du Fg de Roubaix 59800 Lille.

Lazy-Paint : orienté scanner

ST

Les logiciels de dessin sur Atari se suivent et ne se ressemblent pas toujours, fort heureusement.

Comme son nom l'indique, Lazy-Paint semble dévolu aux paresseux, à ceux qui souhaitent partir de quelque chose pour ne pas arriver à rien !

Munissez-vous d'un scanner (le Canon-1X-12 semble le mieux adapté au programme), d'un Méga-ST, digitalisez un document, et vous pourrez travailler dans l'esprit «lazy». Car on comprend bien vite, au vu du bureau, que le travail des trames est le choix qui a été fait ; trame «imprimerie» ou trame «informatique» ou trame «scanner», ce sont les seuls motifs de remplissage disponibles. On les retrouve sans cesse, que ce soit dans le trait du pinceau ou dans le barbouillage créatif... Ce qui n'est pas gênant, en soi, dès lors qu'on destine Lazy-Paint au retraitement d'un document.

Le paramétrage du scanner ne pose aucun problème particulier. Mais il doit se faire en tenant compte de la capacité mémoire : un 520-ST emmagasinera une image A4 en 75 DPI alors qu'un Méga 4-ST pourra aller jusqu'au format A3 en 300 DPI.

Le parti étant pris d'une telle spécialisation, Lazy-Paint rendra d'excellents services.

L'écran de travail semble tout à fait classique, et l'on ne se sent pas perdu : les outils sont facilement compréhensibles sans même le secours du manuel. L'extrême confort d'utilisation provient du paramétrage simple des fonctions, toujours le même, par un double-clic sur les icônes qui ouvre une boîte de dialogue. Les fonctions habituelles sont toutes là, y compris l'écriture de dessin, remplissage, courbure de lignes brisées, aérographe, figures géométriques simples, transparences diverses, loupe, gomme, tout ce qui permet de retoucher, sans problème, une image scannée. Dans cette optique, le choix du motif se limite aux trames situées en bas d'écran. Mais il est possible d'en «détourner» l'utilisation à condition de ne pas demander un fond en «petits cœurs» ou en «briques» : on peut alors se surprendre... favorablement.

Mais, manifestement, Lazy-Paint trouve son véritable emploi si on l'utilise comme outil à fabriquer des illustrations ; le vaste choix des formats de sauvegarde (P13, IMG, IFF...) permet d'en faire un complément précieux des logiciels de P.A.O. qui tournent sur Atari. Encore mieux si l'on imprime en PostScript, car une fonction très puissante permet de modifier très simplement les valeurs de gris des images, alors qu'une autre «nettoie» les pixels isolés et parasites.

Ainsi, par le biais du filtrage, des masques, de l'élimination des fonds, du passage en négatif, des retournements d'image, on parvient après les ultimes retouches, à des résultats surprenants.

Voilà l'usage qu'il faut faire de ce programme, tout le reste n'étant qu'amusement... ou création pure pour laquelle on préférera utiliser *Stad* ou *Degas-Elite*.

Lazy-Paint pourrait n'être vendu qu'avec un scanner, comme une sorte de pilote hyper-sophistiqué ; mais il fallait penser à tous ceux qui digitaliseront leurs images chez un revendeur pour les travailler ensuite chez eux. Merci pour eux !

Jean-Noël



En bas à gauche, la loupe d'aide. Au bas de l'écran, le choix de la trame et de sa densité détermine les tracés et les remplissages.

SCIENCE & Technologie

ENTREZ AUJOURD'HUI DANS L'AN 2000...

Avec Science & Technologie, vivez les nouveaux défis de la technologie et de ses implications dans votre vie quotidienne privée et professionnelle. Un magazine de veille technologique pour :

- ***Comprendre les évolutions***
- ***Découvrir leurs interactions***
- ***Anticiper leurs applications***

Science et Technologie est structuré selon six grandes rubriques qui mettent en évidence l'évolution des différentes spécialités, leur interdépendance et leur impact sur chaque autre domaine d'activité :

- **GEOSTRATEGIE** : *la radiographie d'un pays ou d'une région ;*
- **LE DOSSIER** : *les conséquences industrielles, économiques, sociales, culturelles des mutations techniques;*
- **TECHNOLOGIES** : *les répercussions à moyen terme d'une technique en mouvement;*
- **POTENTIEL** : *comment entreprises et grands organismes exploitent leur potentiel de savoir et savoir-faire et avec quel résultat;*
- **TECHNO-AFFAIRES** : *les hommes, les laboratoires, les entreprises qui font le progrès;*
- **PENSER LE PROGRES** : *la tribune permanente où industriels, innovateurs, experts exposent leur expérience personnelle, expriment leurs convictions, leurs préoccupations.*

Et aussi dans chaque numéro, *l'actualité, les plus belles images technologiques, les livres à lire, les études à consulter, les adresses utiles...*

ABONNEZ-VOUS ECONOMISEZ

REPONDEZ MAINTENANT !

BULLETIN D'ABONNEMENT

Offre réservée pour un premier abonnement.

OUI, je désire profiter de votre offre spéciale et m'abonner à Science & Technologie pour la durée ci-dessous :

❐ 1 an, 11 numéros plus le numéro spécial "La révolution de l'intelligence" au prix de **330 F** seulement au lieu de 440 F, prix total de vente au numéro.
Soit une réduction immédiate de 110 F !

• Je recevrai en cadeau de nouvel abonné la carte Spot de Paris et Ile de France (format 50 x 70 cm).

❐ 2 ans, 22 numéros plus le numéro spécial "La révolution de l'intelligence" au prix de **616 F** seulement au lieu de 880 F, prix total de vente au numéro.
Soit une réduction immédiate de 264 F !

• Je recevrai en cadeau de nouvel abonné votre calculatrice scientifique qui m'est réservée.

❐ Je joins mon règlement à l'ordre de S.I.D.M.

❐ Je préfère vous régler à réception de votre facture.



Nom ____________________ Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code postal ______ Ville ______ Tél. ______

Science & Technologie Service Abonnements 60732 Ste-Geneviève Cedex

XCAL: des cellules pour des boutons



Comment transformer une pile en feuille de calcul.

Essai de feuille de calcul

objet	quantité	prix	total HT
			0.00
		taxes	0.00
		total TTC	0.00

Sur cet écran on voit la carte, dessinée normalement, avec ses champs et, en pointillé, la grille de XCAL.

Formula Editor

Cell: D3 Actions Tools Functions Formats

B3*C3

La fenêtre d'édition permet d'entrer les formules qui régissent la feuille de calcul (ici, pour la cellule D3 qui est en vidéo inverse sur la carte).

C'est une idée originale qui est développée dans la dernière production de Trendware Corporation : il s'agit de donner à HyperCard des possibilités proches de celles d'un tableur tout en restant sous contrôle d'HyperTalk, le langage d'HyperCard.

Pour atteindre cet objectif, le produit modifie l'application HyperCard pour ajouter au menu Objet un item supplémentaire qui démarre XCAL. On remarque au passage que l'opération modifie profondément l'application puisque le menu prend soudain les allures anglo-saxonnes du menu original, ce qui ne manque pas de surprendre dans la barre de menus française d'HyperCard. Une fois cette modification faite à l'application HyperCard, il faut encore installer dans chaque pile qui accueillera XCAL les ressources nécessaires à son fonctionnement. Deux possibilités sont offertes suivant le mode d'utilisation voulu pour la pile : si celle-ci doit seulement exécuter les ordres d'XCAL, 76K de ressources lui seront adjointes. Par contre, si on veut travailler sur cette pile en mode création de feuille de calcul, c'est près de 300 ressources représentant 267K qui seront copiées dans la partie ressource de la pile !

Déjà à l'installation, on mesure la puissance du produit par ces chiffres.

L'idée de base de XCAL est de superposer à la fenêtre HyperCard normale une grille de tableur, invisible en mode utilisation, qui contient les formules de calculs. Ces formules seront appliquées au contenu des champs de carte ou de fond qui se trouvent sous les cellules de la grille.

En pratique, il faut donc d'abord dessiner la carte par les méthodes habituelles sous HyperCard puis appeler XCAL par l'intermédiaire de l'item supplémentaire du menu Objects.

La grille du tableur s'affiche et on peut la modifier pour qu'elle s'adapte à la position des champs dans la carte. Il suffit alors, dans chaque cellule de la feuille de calcul, d'entrer les formules qu'on veut appliquer au contenu des champs situés en arrière-plan.

XCAL se charge, dès la validation de la formule, de créer les scripts HyperTalk nécessaires dans les champs pour intercepter le message CloseField qui sera généré par HyperCard lorsque l'utilisateur entrera ses valeurs dans la pseudo-feuille de calcul.

Dans l'exemple que nous avons créé (une facturation simple) pour notre essai, les formules ont été entrées dans les cases D1 à D6 et sont de simples multiplications et additions. XCAL a créé dans tous les champs situés derrière des cellules impliquées

par les calculs (c'est à dire les cellules B1 à B4 et C1 à C4) un script identique au suivant

```
on CloseField
 send «CloseField» to cd fld id 19
 of card id 2929
 pass CloseField
end CloseField
```

et dans les champs situés derrière des cellules de résultats (de D1 à D6) un script, un peu différent, qui déclenche le calcul :

```
on CloseField
 calculate
 send «CloseField» to cd fld
 id 23 of card id 2929
 send «CloseField» to cd fld id 24
 of card id 2929
 pass CloseField
end CloseField

on calculate
 Executer «cf19,2929»
end calculate
```

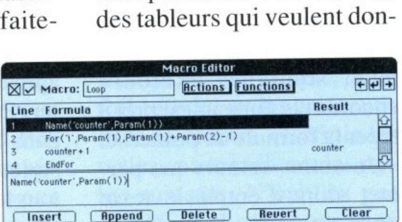
Les formules étant ainsi entrées, il reste à faire disparaître toutes les ressources qui ne sont plus utiles (celles qui servent à la création) et la pile est alors prête à l'emploi. Il est à noter que celle-ci fonctionne parfaitement même en l'utilisant avec un HyperCard qui ne contient pas XCAL et son menu *Objects* spécial. Toutes les ressources nécessaires aux différents calculs sont dans la pile elle-même, ce qui permet de faire circuler un travail sans obliger les correspondants à posséder XCAL.

Finalement, la petite facturation fonctionne parfaitement, bien que le temps d'exécution ne nous paraisse pas très performant, sans que nous ayons eu à écrire nous-mêmes la moindre ligne HyperTalk. Une connaissance raisonnable d'un tableur suffit alors à programmer ce genre de petites applications.

La pile ainsi créée n'est pas figée, et on peut, si on le désire, modifier les emplacements des champs concernés par les formules de calculs et donc changer l'apparence de la pile sans en changer les fonctionnalités. Rien n'empêche même de modifier les scripts des champs, à condition d'y laisser ceux qui ont été définis par XCAL.

Evidemment, XCAL possède toutes les fonctions qu'on peut attendre d'un tableur moderne et tout son intérêt réside dans les fonctions qu'HyperTalk ne connaît pas telle que la quinzaine de fonctions de calculs financiers complexes ou les fonctions approfondies de recherches de chaînes de caractères ou encore les fonctions de calculs statistiques. Les formats d'affichage sont plus sophistiqués que celui d'HyperTalk et on y trouvera même des procédures macros qui permettent l'entrée de boucles de calculs sur plusieurs lignes de formules.

L'apprentissage de son utilisation est rapide, pour peu qu'on connaisse bien les principes de base d'un tableur et correctement l'environnement HyperCard. Une documentation (en anglais) de 140 pages contient un tutorial qui aide grandement cet apprentissage, et une partie références très dense qui indique que la maîtrise complète de l'outil risque d'être un peu plus longue. XCAL est un utilitaire original, qui sera profitable aux habitués des tableurs qui veulent donner à leurs travaux la convivialité que permet HyperCard. Le prix, assez élevé (environ 1700 F), ainsi que la pratique, non évidente, de l'outil semblent toutefois réserver ce produit, disponible chez HyperWave, aux développeurs professionnels.



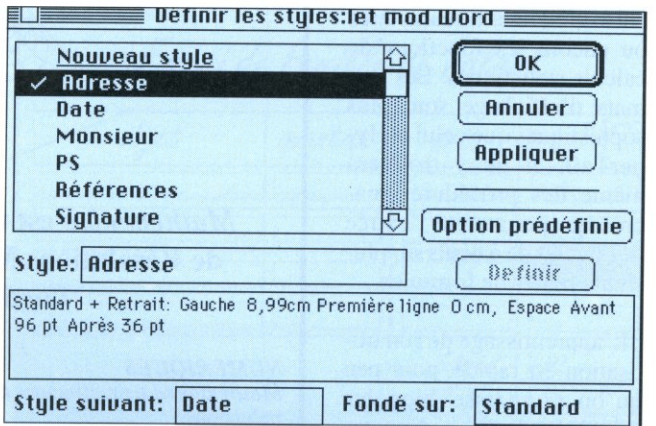
L'édition de macro : une certaine puissance.

B. Grienenberger 

Les trucs de Word



Le plus utilisé des traitements de texte reste encore sous-utilisé.



La fenêtre de définition des styles.

Afin de vous permettre de tirer le maximum d'un outil comme Word 4, voici le premier article d'une rubrique régulière.

Préparer une lettre-type

Les styles représentent une des forces les moins utilisées de Word. Afin de vous donner quelques idées, voici pour commencer un modèle de lettre simple, que j'utilise tous les jours. L'intérêt est de pouvoir s'occuper uniquement du contenu du message, sans penser à sa mise en page.

Dès l'ouverture de ma lettre modèle, le curseur se positionne pour entrer le nom et l'adresse du correspondant. Il a sauté un grand espace et est suffisamment à droite pour que l'adresse tienne dans la fenêtre de mon enveloppe. Je tape le nom puis passe à la ligne avec «Majuscule-Retour».

L'adresse est ainsi justifiée à gauche. Je fais la même chose pour la suite de l'adresse, et termine celle-ci par un «retour simple».

Mon curseur se place alors tout seul en position pour la date. Je tape «Contrôle-Plus (pavé numérique)» et la date du jour s'inscrit en format long. Un «Retour» ramène le curseur à la ligne suivante, à gauche, pour écrire la référence. Je recommence pour placer l'objet de ma lettre. Celui-ci est automatiquement souligné. «Retour» encore et le curseur est prêt à taper la formule de politesse.

Un autre «retour» me permet alors d'entrer le texte proprement dit.

Mais attention, je termine chaque paragraphe par un «Commande-Retour». Une fois toute la lettre entrée, je termine par un «retour simple». Le curseur saute plus d'espace et vient plus à droite pour écrire la signature. Un dernier «Retour» me ramène totalement à gauche pour l'éventuel post-scriptum.

Tout cela est plus long à décrire qu'à utiliser. Voyons donc d'un peu plus près comment cette simple lettre est bâtie. Pour l'essentiel il s'agit d'utiliser les styles et leur possibilité de se fonder sur un autre. Chaque section de lettre possède son style, créé avec le menu «Définir les styles».

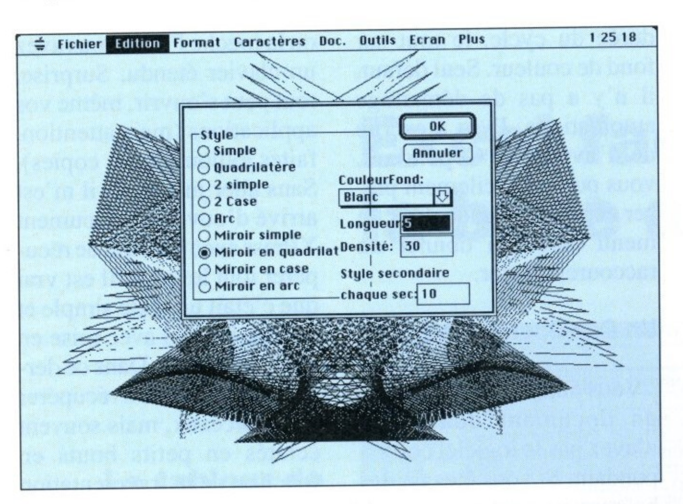
Tout d'abord je choisis le style standard, essentiellement la police «Courier 12», car c'est une fonte non-proportionnelle, donc imitant un peu la machine à écrire, et que c'est une fonte laser, correspondant donc à l'imprimante utilisée. Un alinéa de 1 cm, et un interparagraphe (espace après) de 12 points me conviennent.

Puis je crée un style «Adresse». Il sera fondé sur «Standard» et je lui ajoute un retrait à gauche de 8,99 cm et un espace avant de 96 Pt pour que le texte vienne dans la fenêtre de l'enveloppe. J'ajoute encore un «espace après» de 36 points pour aérer. Pour cela rappelons que dans la fenêtre «Définir les styles» vous avez accès à tous les menus «Caractères», «Paragraphes», etc., permettant de faire vos choix.

C'est ainsi que l'on bâtit un à un les styles nécessaires. A titre indicatif, vous trouverez leur définition en annexe. Reste alors l'opération principale : choisir les «style suivant». Il suffit que «adresse» soit suivi de «Date», elle-même suivie de «Références», ..., pour obtenir l'automatisme de déroulement.

Voilà, tout est prêt. Il suffit

de taper en respectant un petit code. Celui-ci peut sembler un peu lourd au début, mais



Le réglage de l'économiseur d'écran.

on s'y fait très vite. Il s'agit de gérer les retours à la ligne, avec la touche «Retour» associée ou non aux touches «Majuscule» ou «Commande».

Un style est en effet valable pour un paragraphe entier, c'est à dire le texte encadré par deux «Retour». Si donc je fais un changement de ligne dans l'adresse avec «Retour» comme sur une machine à écrire, c'est fichu. Je me retrouverai en position correspondant au style «Date». Pour éviter cela je fais «Majuscule-Retour» qui crée un retour à la ligne sans changer de paragraphe.

Si vous demandez d'afficher les caractères cachés avec «Commande-P», vous voyez nettement la différence. Au lieu du «P inversé» signe de paragraphe, vous voyez une petite flèche retournant à gauche, signe du changement de ligne. Pour la date, les références, etc., pas de problème. Ces paragraphes n'ont qu'une ligne, donc je les termine par «Retour» pour changer de paragraphe et donc de style. Arrive alors le corps de la lettre. Je veux pouvoir changer de paragraphe (au sens dactylographique) sans changer de style, lié au paragraphe (au sens traitement de texte). C'est là qu'intervient le «Commande-Retour». Celui-ci permet de changer de paragraphe, sans changer de style. Voilà le tour est joué !

A vous de créer votre propre modèle. Tapez votre lettre comme vous le désirez. Enregistrez les styles en sélectionnant chaque morceau (adresse, date, signature,...) l'un après l'autre et en utilisant l'affichage des styles sur la règle, c'est plus rapide. Pour cela placez le curseur dans le paragraphe «Date» par exemple. sélectionnez le nom du style affiché à gauche de la règle et tapez «Date». Cliquez sur la flèche à droite des styles. Word vous demande confirmation pour créer ce style, basé sur la sélection. C'est simple. Une fois tous les styles créés, utilisez la fenêtre «Définir les styles» pour indiquer les styles suivants. N'oubliez pas de définir chaque style avec le bouton «Définir» avant de passer au suivant ! Tout est ok ? Sélectionnez toute votre lettre et effacez. Avec les styles de la règle, sélectionnez le style «Adresse»; le curseur vient en position. C'est le moment d'enregistrer votre modèle prêt à l'emploi. N'oubliez pas de le verrouiller dès votre retour dans le Finder (menu «Lire les informations») cela vous évitera de le détruire par erreur. Pour l'utiliser, vous pourrez soit l'ouvrir directement (et vous sauvegardez alors avec «Enregistrez sous...»), soit ouvrir un duplicata (avec le menu «Dupliquer» du Finder, cette copie n'étant pas verrouillée. A vous la magie de la mise en page automatique.

Les options Word différentes

Si 90% de vos documents sont en A4 avec marge de 3 cm à gauche , 2 cm à droite et 2,5 en haut en bas par exemple, pourquoi perdre du temps à refaire les réglages ?

Bien sûr, vous pouvez garder un document vide, avec ses marges, qui vous servira de modèle. Mais il y a des choix qu'on aime avoir tout de suite, sur un nouveau document ; par exemple avoir la règle affichée, ou le pavé numérique en position chiffre, ou un jeu de menus particulier. C'est le moment d'utiliser un petit bouton très pratique, que l'on trouve dans certaines fenêtres : «Option prédéfinie».

Prenez par exemple «Effectuer la mise en page...» ou «Définir les styles...». Une fois vos réglages choisis, activez ce bouton magique. Il enregistre vos choix dans un fichier spécial «Options Word» qui se place automatiquement dans le dossier système. Au prochain démarrage tout sera là dans votre nouveau document.

Pensez à utiliser les différentes commandes comme «Ouvrir les documents avec la règle active» ou encore «Ouvrir documents en mode page». Pour garder le clavier numérique en position chiffres, il suffit de le mettre dans cette position (avec la touche verrouillage numérique en haut à gauche du pavé), puis de faire «option prédéfinie»

dans le menu «Définir les styles» par exemple. Profitez-en d'ailleurs pour prédéfinir le style «Standard», et donc la police de caractère qui sera choisie par défaut lors d'un nouveau document.

Mais vous pouvez avoir des désirs différents pour des travaux différents. Ou alors vous êtes plusieurs à travailler sur le même ordinateur et n'avez pas les mêmes besoins. Qu'à cela ne tienne. Vous pouvez créer plusieurs fichiers «Options Word». Il suffit de créer le premier puis d'aller lui donner un autre nom comme «Word mailing» ou «Word Maurice». Chacun n'a plus qu'à démarrer Word directement en double-cliquant sur le fichier option qui l'intéresse. Inutile de les laisser dans le dossier système ; vous pouvez les laisser sur le bureau pour les atteindre directement. Attention cependant, si vous démarrez Word en double-cliquant sur son icône, il utilisera un «Option Word (4)» créé automatiquement par défaut dans le dossier système, et vous n'aurez pas cette fois vos réglages préférés.

Un Pyro intégré ?

Vous désespérez de ne pas avoir Pyro, ou autre économiseur d'écran? Qu'à cela ne tienne. Un petit tour dans le menu «Commande», et tapez «T». Cela vous amène près de la commande «tester l'écran» que vous pouvez activer. Après avoir validé exécution, des courbes diverses s'affichent sur l'écran, comme «Moving Lines» pour ceux qui connaissent. Mais mieux, cliquez sur les courbes. Vous obtenez une fenêtre de paramétrage.

Choisissez votre forme de dessin, de miroir, la longueur et la densité des lignes et la durée du cycle, le tout sur fond de couleur. Seul défaut, il n'y a pas de démarrage automatique. Pyro a encore de l'avenir... Cependant, vous pouvez facilement placer cette commande dans un menu ou/et lui donner un raccourci clavier.

Un Can-Opener intégré ?

Vous obtenez de quelqu'un un document dont vous n'avez pas le logiciel correspondant. Si vous êtes un des heureux possesseurs de Can-Opener, vous pouvez ouvrir pratiquement n'importe quoi pour accéder au texte de document. Mais Word peut peut être vous sauver la mise grâce à un menu caché. Utilisez le menu «Ouvrir» mais en appuyant sur la touche majuscule (ou utilisez la commande «Ouvrir tous types») ou la touche F16 si vous avez un clavier étendu. Surprise, tout peut s'ouvrir, même vos applications (mais attention, faites joujou sur des copies). Sans aller jusque là, il m'est arrivé d'ouvrir un document XPress avec Word et de récupérer tout le texte. Il est vrai que c'était un texte simple et non un journal avec mise en page complexe. Dans ce dernier cas on arrive à récupérer des morceaux, mais souvent éclatés en petits bouts en fonction de la fragmentation du texte sur le disque. Il est plus facile par contre de pénétrer dans le script d'une pile HyperCard. Autre usage : ouvrir un dictionnaire d'utilisateur et entrer d'un coup toute une liste de mots. Bien sûr, vous avez accès au texte, et non au formatage propre au logiciel d'origine. Vous trouvez donc une plus ou moins grande quantité de signes cabalistiques que vous devrez éventuellement effacer, mais c'est mieux que de ne pas récupérer le texte... Et, pour les effacer rapidement, n'oubliez pas la fonction remplacement. Sélectionnez le signe à supprimer et ouvrez la fenêtre de recherche-remplacement. Il est affiché. il suffit de le remplacer par... rien.

Retrouver sa dernière entrée de texte ?

Avec «Option-Commande-Z» vous pouvez revenir aux quatre derniers endroits où était votre curseur texte. Utile pour naviguer entre deux ou trois zones de texte par exemple. Mais cela marche aussi à l'ouverture d'un document laissé en plan la veille. Ouvrez-le, faites «Option-Commande-Z», et vous voilà prêt à continuer.

Michel Lansard 

Quelques idées de styles pour une lettre type

Date : *Standard + retrait : première ligne 0 cm, espace après 18 pt*

Monsieur : *Standard + retrait : gauche 1 cm première ligne 0 cm, espace après 24 pt*

PS : *Date + retrait : gauche 1,5 cm, première ligne -1,5 cm, espace après 24 pt, lignes solidaires*

Références : *Standard + retrait : première ligne 0 cm, droit 8,02 cm, espace après 24 pt, encadrement : bas (simple)*

Signature : *Standard + retrait : gauche 6,03 cm, première ligne 0 cm, Droit 0,01 cm centré, Espace avant 36 pt, Après 24 pt*

Standard : *Caractères : courrier 12 point, retrait : première ligne 1 cm Aligné à gauche, espace après 12 Pt*

Adresse : *Standard + retrait : Gauche 8,99 cm, première ligne 0 cm, Espace avant 96 pt, après 36 pt*

Monsieur Tambier
25 rue des tulipes roses
99256 Ebertier

Lyon le Vendredi 25 Mai 1990

Objet : essai d'un modèle de lettre

Monsieur,

Suite à votre dernier envoi, je vous signale une baisse de nos tarifs. Afin de vous permettre de juger par vous même vous trouverez ci-joint notre nouveau catalogue.

Si d'aventure vous ne trouvez pas exactement ce que vous cherchez, n'hésitez pas à nous le demander. C'est avec plaisir que nous vous ferons une proposition personnalisée.

Dans cette attente, recevez, Monsieur, l'expression de nos sentiments distingués.

Robert Laruade
Directeur commercial

PS : bien sûr, en tant que client privilégié, nous diminuons tous nos prix catalogue de 5%.

Excel facile : la base de données (1)



Le tableur de Microsoft peut également servir comme gestionnaire de fiches.

 Fichier Edition Sélection Format Données Options Macro Ecran

F13

Fichier Client

	A	B	C	D	E	F
1	**Intitulé**	**Nom**	**Rue**	**C.P.**	**Ville**	**C.A.**
2		Coopérative de CHIGNY	B.P. 19	51500	RILLY LA MONTAGNE	81810,3
3	Mr	Denis RAFFLIN	1, Rue Nationa	51500	RILLY LA MONTAGNE	6000
4	Sté	DOUBLE FACE	26, rue Renne	75017	PARIS	62400
5	Journal	ICONES	135 bis, rue d	59800	LILLE	2800
6	Ateliers	Michel FEY	14, rue du ren	77390	OZOUER-LE-VOULGY	1011,81
7	Sté	MICROLAND	21, rue du Pré	55106	VERDUN CEDEX	146535,5
8	Société	MICROMEGA	2, avenue Aris	94110	ARCUEIL	12009
9	Société	PHOTO DELTA	33, rue de Cha	75017	PARIS	9600
10	Société	WELBILT	2, rue de Tocq	92183	ANTONY CEDEX	13500
11	Sté	WELCOME TECHNOLOGY	37, rue Verniq	75017	PARIS	49600
12		WILMOTTE EDITIONS	5, place de l'Od	75006	PARIS	6400
13						
14						
15						
16						
17						
18						

Prêt

1 : Les clients sont des fiches, les noms des champs sont en gras. On sélectionne les informations pour indiquer à Excel que cette feuille contient désormais une base de données.

Excel peut être facilement exploité pour gérer des informations organisées en base de données, sous réserve de certaines contraintes que nous allons détailler ensemble. C'est très utile car beaucoup de logiciels, tels que *Météore* par exemple, permettent de faire des sorties *Texte* ou *SYLK* de leurs fichiers. Ces données, une fois exportées, peuvent être retravaillées dans Excel pour faire des calculs ou des graphes sur des extractions.

Limites et emploi

Comme la base de données dans Excel est définie sur une feuille de calcul, elle est automatiquement limitée à 16 384 lignes et 256 colonnes.

Fichier Client

	A	B	C	D	E	F
1	**Intitulé**	**Nom**	**Rue**	**C.P.**	**Ville**	**C.A.**
2				75*		>5000
3						
4						
5						
6						
7	**Intitulé**	**Nom**	**Rue**	**C.P.**	**Ville**	**C.A.**
8		Coopérative de CHIGNY	B.P. 19	51500	RILLY LA MONTAGNE	81810,3
9	Mr	Denis RAFFLIN	1, Rue Nationa	51500	RILLY LA MONTAGNE	6000
10	Sté	DOUBLE FACE	26, rue Renne	75017	PARIS	62400
11	Journal	ICONES	135 bis, rue d	59800	LILLE	2800
12	Ateliers	Michel FEY	14, rue du ren	77390	OZOUER-LE-VOULGY	1011,81
13	Sté	MICROLAND	21, rue du Pré	55106	VERDUN CEDEX	146535,5
14	Société	MICROMEGA	2, avenue Aris	94110	ARCUEIL	12009
15	Société	PHOTO DELTA	33, rue de Cha	75017	PARIS	9600
16	Société	WELBILT	2, rue de Tocq	92183	ANTONY CEDEX	13500
17	Sté	WELCOME TECHNOLOGY	37, rue Verniq	75017	PARIS	49600
18		WILMOTTE EDITIONS	5, place de l'Od	75006	PARIS	6400

2 : La zone de critère peut être sur la même feuille et dans ce cas, il vaut mieux la placer en haut de la feuille. Ici les critères sont département 75 et chiffre d'affaires supérieur à 5 000 F.

Cette disposition donne la structure de la construction de la base : les enregistrements doivent être en ligne et les champs sont en colonne. Un enregistrement ou une fiche contient des informations ou champs dont la forme se répète sur toutes les fiches. Par exemple : un client est une fiche ; pour tous les clients on définit le nom, le prénom, l'adresse, le type d'activité : ce sont les champs.

Les champs sont nommés sur la première ligne (voir écran 1 ligne en gras) . Une fois que toutes les fiches sont saisies ou récupérées, on fait glisser la souris de la cellule A1 à la dernière cellule plus une ligne vide (dans l'écran 1 jusqu'à F13) et on va cliquer dans le menu *Données* sur l'article *Base de données*. Excel définit alors automatiquement un nom «*Base_de_données*» qui réfère à la plage de cellules que nous avions sélectionnée. Notre base est alors reconnue par le programme, et nous allons pouvoir faire des recherches ou des extractions sur celle-ci.

Pourquoi avoir sélectionné une ligne vide à la fin de nos fiches ? Pour pouvoir insérer en fin de base de nouveaux enregistrements sans avoir à redéfinir le nom «*Base_de_données*». Le processus d'insertion est le suivant : on clique dans notre exemple sur la tête de ligne 11 puis on clique sur *Insérer...* du menu *Edition*. Avant la sélection s'in-

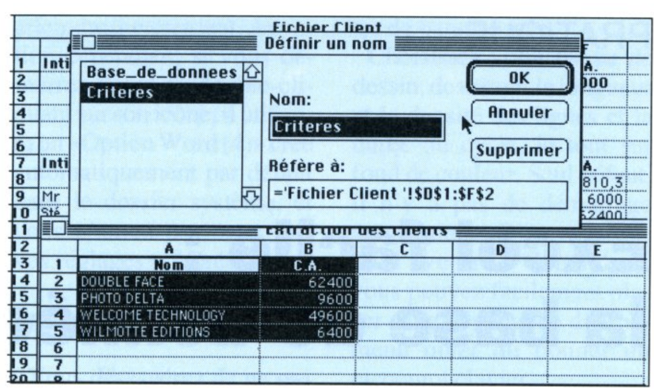
sère une ligne où l'on peut saisir la nouvelle fiche client.

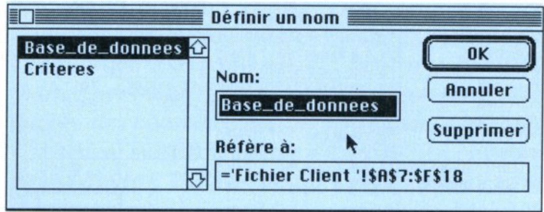
Définir les critères de recherche ou d'extraction

La deuxième étape est de définir la zone de critères. Cette zone utilise les noms des colonnes et peut s'étendre sur plusieurs lignes. On insère donc 6 lignes avant la ligne 1. Il suffit pour cela de sélectionner les têtes de lignes 1 à 6 et de choisir *Insérer* du menu *Edition*. Ensuite, on copie la ligne qui contient les noms des champs et on la colle en ligne 1. Dans l'écran 2, les critères de recherche définis sont 75* sous le code postal et >5000 sous le chiffre d'affaires. Cela veut dire que toutes les fiches dont le code postal commence par 75 ET dont le chiffre d'affaires est supérieur à 5000 francs seront retenues. Si on veut faire une recherche il faut donc définir notre nom «Critères» en sélectionnant la plage D1:F2, puis en choisissant *Zone de critères* du menu *Données*. On commence la recherche en cliquant sur *Rechercher* du menu *Données*. Les ascenseurs changent de motif pour indiquer que l'on est dans le mode de recherche. Chaque clic dans une flèche montante ou descendante va aller chercher la prochaine fiche correspondant aux critères. Excel indique que l'on atteint la fin de la recherche en bippant. Pour sortir du mode recherche, il faut choisir *Arrêter la recherche* dans le menu *Données*.

Extraire des informations

La recherche, c'est bien, mais cela ne permet pas d'éditer une liste de toutes les fiches répondant aux critères, par exemple, ou de faire un graphe sur celles-ci. C'est pourquoi, nous disposons d'une autre possibilité : *Extraire*. Pour extraire des fiches, rien de plus simple si on respecte les règles suivantes : définir d'abord la zone de critères, ensuite aller 10 lignes après la fin de la base de données, écrire le nom des champs à extraire, faire une sélection continue sur ceux-ci et enfin demander *Extraire* dans le menu *Données*. Pourquoi se mettre en fin de base ? Parce que Excel efface avant d'extraire toute la zone qui suit le nom des champs sélectionnés. Ce qui veut dire que si vous vous mettez en début de base, vous allez effacer toutes vos informations. Voilà pourquoi je vous propose de mettre nos fiches extraites sur une feuille ; de plus cela permet d'utiliser les 16 000 lignes de la feuille pour entrer vos fiches. Attention, ceci n'est possible que depuis la version 2.2. Dans une nouvelle feuille de calcul, on colle les noms des champs que l'on veut extraire. Ensuite on définit le nom «Base_de_données» en allant cliquer et sélectionner sur la feuille «Fichier Client» la base. On fait de même pour le nom «Critères» en allant sélectionner la zone de critères sur la feuille «Fichier Client» (voir écrans 3 et 4). Enfin, on peut demander *Extraire* dans le menu *Données* et les fiches répondant aux critères sont extraites.

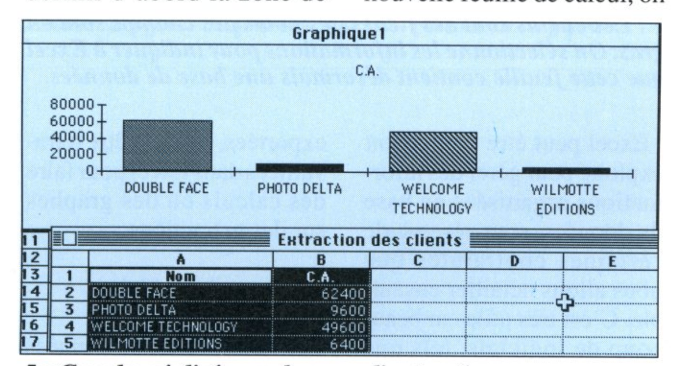




***3 - 4 : L'extraction de fiches est utile pour réaliser un graphe ou un mailing. Il vaut mieux mettre la zone d'extraction sur une autre feuille de calcul. Dans ce cas, il faut redéfinir les noms* Base_de_données *et* Critères.**

Réaliser un graphe sur la sélection

La zone d'extraction étant automatiquement sélectionnée à la fin de l'extraction, on peut directement construire un graphe sur ces données. Pour cela, on fait *Nouveau document* dans le menu *Fichier* et on choisit *Graphique*. Le graphe se trace automatiquement comme sur l'écran 5. Vous voyez, rien de plus simple.

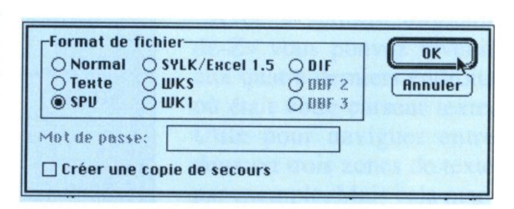


5 : Graphe réalisé avec la zone d'extraction.

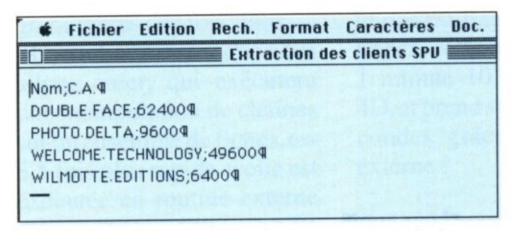
Exporter l'extraction vers Word pour faire un mailing

En partant de notre même feuille d'extraction, on peut l'enregistrer sous le format SPV pour l'exporter vers le logiciel de traitement de textes Word du même éditeur. Il suffit pour cela de demander *Enregistrer sous* du menu *Fichier*. On clique ensuite sur le bouton *Option* et on obtient l'écran 6.

On choisit alors *SPV* et on enregistre sous un autre nom. Si on va dans Word, on peut ouvrir ce fichier et on obtient un fichier contenant le nom des champs en première ligne et les enregistrements extraits dont les champs sont séparés par des points-virgules (voir écran 7). C'est le format qu'il faut à Word pour



6 : Les options accessibles lors de l'enregistrement d'une feuille de calcul servent à l'exporter vers d'autres logiciels (ex : Word) ou d' autres environnements (ex : IBM), ou encore à mettre un mot de passe qui sera alors demandé à chaque ouverture de la feuille.



7 : Le fichier client extrait et récupéré sous Word au format SPV est prêt à être utilisé pour un mailing.

réaliser un mailing. La prochaine fois, nous irons plus loin dans la base de données en examinant la nouvelle fonctionnalité de la grille et des petites astuces pour l'utiliser. Nous verrons aussi quelques macros simples à mettre en œuvre pour utiliser tout cela et faire des calculs sur les bases.

Cécile Dufloux

Mode d'emploi des différences d'instructions entre la version 1.51 et la version 2.2 d' Excel

Fonctions 1.51	Fonctions 2.2
ATTEINDRE.SELECTION	ATTEINDRE
EPURER	EPURAGE
ERREUR	ESTERREUR
NBPM	NPM
CHERCHEH	RECHERCHEH
CHERCHEV	RECHERCHEV
CREER.NOM	NOMMER.LIGNES.COL
DEPLACER	DEPLACEMENT
FERMER	FICHIER.FERMER
ENTRER.CELLULE	POSER.VALEUR
OUVRIR.DOCUMENTS.LIES	OUVRIR.LIAISONS
PLEIN	PLEIN.ECRAN
SELECTIONNER.DERNIERE.CELLULE	SEL.DERNIERE.CELLULE
SELECTIONNER.GRAPHIQUE	SEL.GRAPHIQUE
SERIE.DONNEES	DONNEES.SERIE
SUPPRIMER.DONNEES	DONNEES.SUPPRIMER
SUPPRIMER.FICHIER	FICHIER.SUPPRIMER
SUPPRIMER.EDITION	EDITION.SUPPRIMER
TAILLE	DIMENSION
ZONE.DE.CRITERES	CRITERES
PRESENTATION.AIRE	AIRE
IDEM POUR TOUTES LES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES	

■ Quand un logiciel vit et grandit, on aimerait qu'il n'apporte que des améliorations sans toucher à son passé : c'est ce qu'on appelle la compatibilité ascendante en informatique. Apple l'a toujours respecté avec les Macintoshs. Microsoft, par contre s'en moque complètement et préfère rendre compatibles les versions 2.2 sur Mac et sur IBM. Et nous, pauvres utilisateurs, n'avons plus qu'à modifier nos macros en conséquence. Lors d'un précédent article sur les dialogues réalisés avec la version 1.51, je vous demandais de donner le nom «*Ouvrir_automatiquement*» à une macro. Eh bien, dans version 2.2, le nom à donner est «*auto_ouvrir*» ! Même chose pour « *Fermer_automatiquement* » et «*auto_fermer*» ... La fonction ALLER n'existe plus et est remplacée par ATTEINDRE. Le petit tableau donne la liste des différences dans les fonctions. Si vous en trouvez d'autres, merci de nous les signaler.

Un prochain article vous donnera un aperçu de toutes les nouvelles fonctions de la version 2.2, qui ne sont pas données dans le tableau ci-dessus.

4D : comment écrire une Routine Externe





En attendant le compilateur, accélérez les traitements sous 4D.

```
Date.p
unit Date;
interface
  uses
    c4dintf;

  procedure Main;

implementation

  procedure Main;
    var
      nombredefiches, templong, cpt: longint;
      MyParm: ParmBlock;
      d1 : date4d;
  begin
    MyParm.filenumber := 1;
    Call4d(EX_Fiches_Trouvees, MyParm);
    NombreDeFiches := MyParm.Result1;
    Call4D(Ex_Debut_Selection, MyParm);
    for cpt := 1 to nombreDeFiches do
      begin
        MyParm.FieldNumber := 1;
        Call4D(Ex_Lire_Rubrique, MyParm);
        StringToNum(copy(MyParm.ss, 1, 2), templong);
        MyParm.DD.day := templong;
        StringToNum(copy(MyParm.ss, 3, 2), templong);
        MyParm.DD.month := templong;
        StringToNum(copy(MyParm.ss, 5, 2), templong);
        MyParm.DD.year := 1900 + templong;
        MyParm.FieldNumber := 2;
        Call4d(Ex_Mettre_Rubrique, MyParm);
        Call4d(Ex_Stocker_Fiche, MyParm);
        Call4d(Ex_Fiche_Suivante, MyParm);
      end;
  end;
end.
```

1. Voici le texte de notre routine externe. Constatez l'extrême simplicité de celle-ci : nul besoin d'être un professionnel pour faire des routines externes.

Les routines permettent de compléter 4D, puisque vous pouvez ajouter n'importe quelle fonction inexistante. Cette ouverture est un des points fondamentaux de 4D, ce qui permet de dire qu'il est complètement ouvert sur l'extérieur. Les prochains produits - ils arrivent - 4D Calc, 4D Write et autres, ne sont que des routines externes, bien sûr très évoluées. Sans aller jusque là, nous pouvons envisager des fonctions spécifiques à incorporer dans 4D : manipulation de chaînes, calculs mathématiques, dialogues particuliers... qu'il vaut mieux incorporer comme routine externe. Pourquoi ?

Principalement pour des questions de vitesse d'exécution.

Une routine externe est écrite en langage natif compilé (Pascal, C, Assembleur), et est donc très rapide à l'exécution.

Des manipulations de chaînes seront instantanées, alors qu'elles prendraient plusieurs secondes sous 4D. Bien entendu, on n'écrit pas une routine externe pour une opération ponctuelle, mais plutôt pour une opération régulière pour laquelle le gain d'une ou deux secondes, multipliées par plusieurs centaines, rend le travail appréciable.

Enfin, les routines externes offrent un accès direct à toutes les fonctions de la Toolbox de votre ordinateur. Vous pouvez donc par exemple accéder aux fonctions de Quickdraw, de Sane, ou bien travailler sur vos propres ressources avec le Ressource Manager. Cette liste n'est bien sûr pas limitative. Imaginez la puissance que vous avez au bout des doigts !

Evidemment, ce n'est pas aussi simple que ca. Il faut au moins avoir quelques notions de Pascal et de programmation sur Macintosh avant de se lancer dans l'écriture de Routines Externes. Ensuite, préparez-vous à y passer un temps relativement long, puisque la simple phase de test implique que vous installiez votre routine externe dans 4D, puis que vous lanciez une base pour l'essayer. Mais le résultat en vaut la chandelle.

Il faut quand même préciser tout de suite quelque chose, pour les programmeurs qui auraient développé des routines externes avec la version : ces dernières restent totalement compatibles avec la version 4. Cependant, notre camarade Ribardière a tellement bien travaillé que nous disposons maintenant d'un véritable point d'entrée dans 4D à partir de la routine externe. Ainsi, il est possible de créer des variables, d'aller chercher le contenu d'une variable, mais aussi de lancer une recherche et d'aller récupérer le contenu d'une rubrique, d'exécuter un tri, de créer des fiches... Imaginez un peu tout ce que vous pourriez faire... Créer 1 000 fiches à partir d'une routine externe prend à peu près une seconde. Rêvez... Pour ceux à qui cela fait peur, n'oubliez pas que le compilateur inté-

grera toutes ces fonctions.

La routine externe que nous allons créer, qui exécutera une manipulation de chaînes sur un ensemble de fiches, est 3,5 fois plus rapide si elle est exécutée en routine externe que si on travaille avec un *Appliquer a Sélection.* Et pourtant, sa mise en œuvre n'est pas plus compliquée qu'une procédure de 4D.

Nous allons travailler avec Think Lightspeed Pascal. C'est en effet le compilateur Pascal le plus simple à utiliser, et qui permet de créer facilement des routines externes. Il est excessivement plus convivial que MPW, et possède des outils de débugging intégrés bien agréables.

La routine que je vous propose d'écrire aura l'action suivante : sur toute la sélection d'un fichier donné, prendre les 6 premiers caractères de la première rubrique (qui est donc de type Alpha), les convertir en une date (nous allons considérer que la chaîne contient les caractères JJMMAA), et stocker le résultat dans la deuxième rubrique du fichier. Le gain de temps est flagrant : sur 1000 fiches, cette opération prend 1 minute 10 secondes sous 4D, et prend seulement 16 secondes grâce à la routine externe !

Créer le source Pascal

Créer une routine externe, c'est créer un segment de code qui va pouvoir être appelé par 4D. Ce segment doit obligatoirement comprendre son point d'entrée au début du code. En fait, nous allons le voir, ceci est une simple boîte à cocher au niveau du compilateur.

Pour créer un segment de code, vous devez créer une Unit, ne contenant qu'une procédure appelée *Main.*

```
Min Interface.p
unit C4DIntf;
interface
  const (* Sélecteurs pour Call4D *)
    Ex_Fiches_Trouvees = 6;
    Ex_Stocker_Fiche = 2;
    Ex_Fiche_Suivante = 3;
    Ex_Debut_Selection = 8;
    Ex_Lire_Rubrique = 17;
    Ex_Mettre_Rubrique = 18;
  type
    Date4D = packed record
        Day, Month, Year: integer;
      end;
    ParmBlock = record
        FileNumber, FieldNumber: Integer;
        RecordNumber: Longint;
        ManyToOne, OneToMany: Boolean;
        Name: Str255;
        HH: Handle;
        Error: Integer;
        Result1, Result2, Result3, Result4: Longint;
        RR: Extended;
        DD: Date4D;
        LL: Longint;
        II: Integer;
        SS: Str255;
        TT: Te4D;
        ClearOldVariable: Boolean;
        NumbreOfLines: Integer;
        Lines: array[1..20] of LineRec;
      end;
  procedure Call4D (Selector: INTEGER; var Param: ParmBlock);
  inline
    $206D, $FFF4, $4E90;
implementation
end.
```

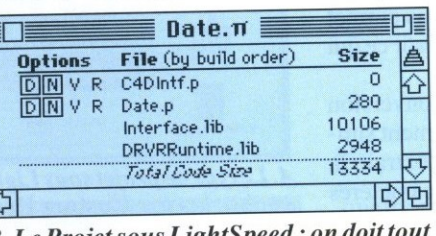
2. L'interface de définition du point d'entrée dans 4D. Tout se passe par l'intermédiaire de ce bloc de type ParmBlock, à l'aide de la fonction Call4D. Pour le moment, nous ne vous indiquons que 5 sélecteurs de fonctions.

L'écran 1 montre le code source que vous devez inscrire.

Quelques constats : le texte n'est pas excessivement complexe. Pour effectuer une opération relativement simple, il est possible d'écrire une routine externe qui va exécuter cette opération sans trop de souffrance.

Vous constaterez la présence d'une unit inclue, la unit *C4DIntf*. Cette unit a été écrite par nos soins, afin d'incorporer toutes les définitions de paramètres nécessaires pour les routines externes faisant appel au moteur de 4D. L'essentiel de cette routine est montré dans l'écran 2. Bien entendu, le texte entier est beaucoup plus long, avec la liste complète des valeurs à passer en paramètre pour la routine Call4D. On vous en dira plus ultérieurement…

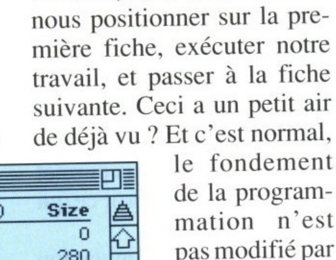
La routine exécute les opérations suivantes : tout


Date.π

Options	File (by build order)	Size
D N V R	C4DIntf.p	0
D N V R	Date.p	280
	Interface.lib	10106
	DRVRRuntime.lib	2948
	Total Code Size	13334

3. Le Projet sous LightSpeed : on doit tout mettre à l'envers, afin que le début de votre code soit la première instruction de votre routine.

d'abord on cherche le nombre de fiches dans le fichier n° 1. Il faut noter que l'on accède au fichier par son numéro, et non pas par son nom. Ce nombre total de fiches, que nous stockons dans la variable NombreDeFiches, va nous permettre de lancer une boucle sur l'ensemble des fiches du fichier. En effet, nous allons ensuite nous positionner sur la première fiche, exécuter notre travail, et passer à la fiche suivante. Ceci a un petit air de déjà vu ? Et c'est normal,



le fondement de la programmation n'est pas modifié par le langage utilisé - tout au moins pas dans les langages procéduraux.

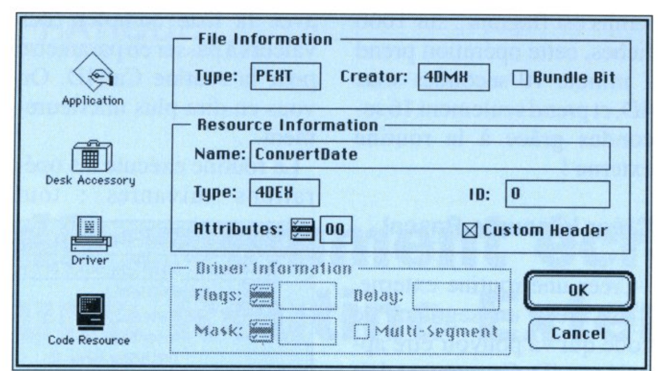
Pour ceci, on va envoyer à la procédure Call4D les instructions successives: *EX_Fiches_Trouvées, EX_Debut_Sélection, EX_Lire_Rubrique, EX_Mettre_Rubrique, EX_Stocker_Fiche, EX_Fiche_Suivante.* Ces six instructions sont les pendants parfaits de leur équiva-




lent sous 4D, mis à part les fonctions de lecture et d'écriture de rubrique, puisque l'appel d'une fiche amène son chargement complet sous 4D, tandis que là nous devons charger les zones une par une : ce qui nous permet de ne travailler que sur ce qui nous préoccupe !

La fonction de conversion de date est relativement simple : après avoir extrait la sous-chaîne de 2 caractères correspondant au jour, au mois, ou à l'année, nous faisons appel à la routine *NumToString*, qui convertit la chaîne de caractères en un entier long. Il nous reste à l'affecter au jour, mois ou année de notre variable. Ici, nous rusons, puisque nous utilisons le même bloc *MyParm* pour l'entrée et la sortie : l'entrée va se faire dans *MyParm.SS*, et la sortie dans *MyParm.DD*. On aurait dû, dans d'autres cas, faire une copie du bloc originel avant de travailler dessus, ou bien allouer deux blocs en mémoire, un pour l'entrée, l'autre pour la sortie. Ceci nous permet de travailler avec des zones minimales. Par exemple, on ne définit qu'une seule fois *MyParm.Filenumber* -le numéro du fichier. Puisque l'on reste à l'intérieur du bloc, il n'y a pas de raison que cette variable soit modifiée !

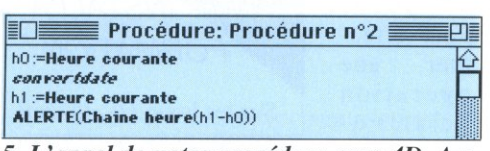
Les puristes vont sûrement hurler à la vue de ce bout de programme : et la gestion des erreurs ? Il est certain que nous ne nous préoccupons pas du tout des contrôles, des résultats, etc. L'objectif est d'expliquer le fonctionnement général de la routine externe. Vous pourrez rajouter toutes les finesses de développement par la suite. D'autre part, Call4D renvoie un résultat dans la variable *MyParm.result*, qui indique si l'opération s'est bien passée. On devrait la tester. Pensons également dans certains cas à tester la variable OK.



***4. Le type de projet sous Lightspeed : surtout n'oubliez pas de cocher la case* Custom Header.**

Comme vous le constatez, on se croirait sous 4D !

Le projet Think Pascal doit se présenter comme indiqué dans l'écran 3. Vous constaterez que l'ordre des fichiers n'est pas classique : en réalité, comme votre segment de code doit débuter par votre procédure *Main*, vous devez le mettre en premier. Cependant, nous devons le préfacer par notre unit *C4DIntf*, afin que les définitions soient inclues dans notre segment. Mais comme *C4DIntf* ne contient que des définitions, la première instruction exécutée sera bien la première instruction de notre procédure Main. Les autres units contenant les librairies standard doivent être mises après. Notez l'utilisation de *DRVRRuntime.Lib* à la place de *Runtime.Lib*. En effet, on a besoin des librairies minimales, et non pas de la librairie complète.



5. L'appel de notre procédure sous 4D. Aucune précaution particulière n'est à prendre.

Le type du projet est montré dans l'écran 4. Tout d'abord, il est certain que le type du projet est un Code Ressource, afin de générer un segment de code. C'est le genre de code que l'on compile également pour faire des Inits ou de CDEV.

Nous précisons le type du fichier comme étant PEXT, et l'auteur 4DMX, ceci afin de créer un fichier qui soit automatiquement reconnaissable par le 4D External Mover. Le nom *ConvertDate* sera celui de notre routine externe, et comme toute routine externe, elle doit être sous la forme d'une ressource de type 4DEX. Le numéro peut rester à 0 ; en effet, 4D External Mover se chargera de mettre un numéro correct lors de l'incorporation dans une base. Surtout, n'oubliez pas de cocher la case *Custom Header*, qui signifie en réalité "Laisser l'en-tête propre". Si vous l'omettez, Think Pascal va mettre un tas d'instructions en entête de votre code, afin de sauvegarder certains registres. Nous n'avons pas besoin de cela.

Nous sommes prêts : il n'y a plus qu'à demander *Build Code Ressource*, pour que notre fichier soit créé. Bien entendu, il est possible que vous ayez fait quelques erreurs dans la recopie du texte: Think Pascal se chargera de vous les indiquer.

Nous n'allons pas taper dans le superflu : incluons directement notre code dans le fichier NomDeLaBase, à l'aide de 4D External Mover. Rappelons que pour ouvrir un fichier autre que les fichiers de routines externes avec le Mover, il faut maintenir la touche Option enfoncée. Au niveau des paramètres, il n'y a rien à spécifier. La ressource que nous avons créée est propre, et contient déjà toutes les informations nécessaires. Après incorporation, elle est maintenant disponible sous 4D.

Voyons donc l'appel à notre ressource. L'écran 5 montre la procédure 4D faisant appel à notre routine externe. Vous voyez que nous y allons franco : à part nos instructions pour calculer les temps d'exécutions, nous faisons simplement appel à notre routine. Et le résultat est là : 16 secondes contre 1 minute 08 pour une routine équivalente sous 4D.

Il n'est évidemment pas question de remplacer toutes vos procédures 4D par des segments de code en Pascal : non seulement les temps de développement seraient multipliés par 10, et vous alourdiriez considérablement votre programme.

D'autre part, le futur compilateur fera agréablement tout ça pour vous. Vous pouvez déjà vous rendre compte du temps que vous aller gagner grâce à ce compilateur - pas de panique, il arrive, et je vous assure que ça va être quelque chose…

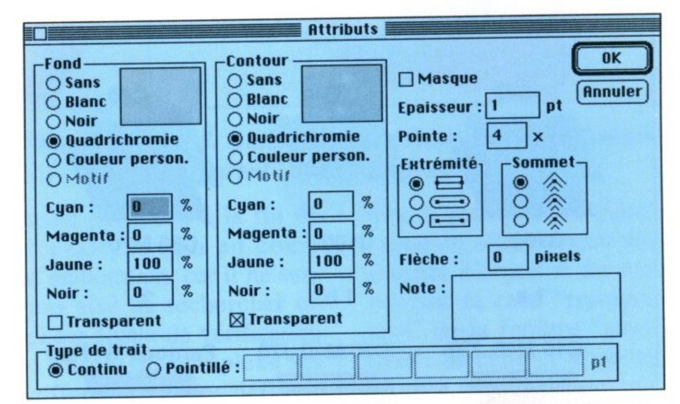
Une dernière remarque : faites attention. Comme toujours lorsque vous vous lancez dans l'écriture d'un programme en Pascal, vous allez sûrement passer d'abord par un nombre impressionnant de bombes. D'autres part, faites attention à vos données, et ne travaillez jamais dessus avant d'avoir fait une sauvegarde. Lorsque votre routine aura effacé l'ensemble de vos données, il ne vous restera que vos yeux pour pleurer ! N'hésitez pas à faire appel à un spécialiste.

Peter van Vliet

La transparence avec Illustrator



Comment gérer la surimpression avec le logiciel d'Adobe.



3. En cliquant dans la case "transparent" située dans la fenêtre "attributs" on inhibe la création d'une réserve dans les plans inférieurs.

La version 88 d'Illustrator nous apporta la possibilité de créer graphiques et illustrations en couleurs et de séparer celles-ci afin de fournir à l'imprimeur le nombre de films nécessaires à la reproduction des images. Lors de cette opération, le séparateur va reconnaître chaque couleur et envoyer à l'interpréteur PostScript du RIP autant de fichiers que de couleurs, en décomposant éventuellement en couleurs primaires les couleurs dites "composées". Les teintes Pantone par exemple.

La façon dont la séparation des couleurs est gérée au moment de l'impression sur film est par défaut la suivante : toute couleur (à l'exception du noir) placée au-dessus d'une ou de plusieurs autres crée automatiquement une réserve (ou défonce) dans celle qu'elle recouvre. Cette forme et sa réserve viennent exactement en bord à bord. Cette particularité entraîne de grandes difficultés au moment de l'impression, car la vitesse de rotation des presses d'imprimerie ne peut garantir un repérage des couleurs aussi précis et les décalages ainsi créés laissent apparaître le blanc du papier (fig.1). Pour pallier cette difficulté le photograveur engraisse l'une des couleurs afin qu'elle vienne recouvrir celle qui la borde d'une épaisseur déterminée par les tolérances de la presse d'imprimerie (fig.2). Cette manipulation s'effectue par une insolation des films plus forte que la normale aux endroits concernés. Ce recouvrement permet d'absorber d'éventuels décalages au moment de l'impression.



1. Un mauvais repérage laisse apparaître à l'impression le blanc du papier.



2. Le recouvrement permet d'absorber les éventuels décalages . 1 = ce que l'on voit à l'écran. 2 = en grisé, la zone de recouvrement. 3 = le résultat après l'impression.

Avec Illustrator (et d'autres logiciels tels que FreeHand et XPress dans sa version 3.0), il est possible de créer ce recouvrement sous certaines conditions. Cette fonction a été baptisée "transparence" lors de la francisation du logiciel et cette traduction entraîne une certaine confusion chez les utilisateurs. Adobe l'a dénommé "Overprint" dans la version américaine c'est à dire littéralement "surimpression" et ce terme aurait semblé plus parlant. Quoiqu'il en soit le principe est simple. En cliquant dans la case "transparent" située dans la fenêtre "attributs" (fig.3) on inhibe la création d'une réserve dans les plans inférieurs. Toute couleur définie comme "transparente" se verra donc imprimée en surimpression sur toutes celles qu'elle recouvre. La transparence peut s'appliquer à un fond, à un contour, ou aux deux à la fois.

Pour le placement de titres sur des fonds plus foncés on ne l'appliquera qu'au contour.

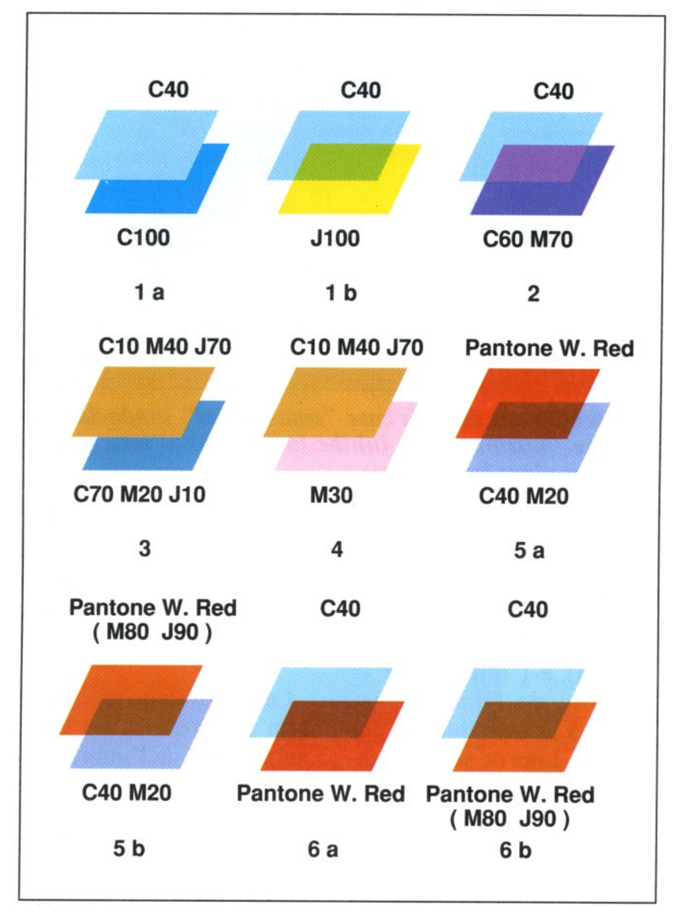
Il suffira de créer un contour de la même couleur que la typo, d'une épaisseur égale au double de l'épaisseur du recouvrement souhaité et de le définir comme transparent. Celui-ci s'étendra vers l'extérieur de la forme qu'il dessine. La ou les couleurs bordant cette forme "engraissée" conserveront leur forme originale et viendront donc, non plus en bord à bord, mais en léger recouvrement.

Le noir, nous l'avons vu, est par défaut toujours transparent lorsqu'il est en aplat (100 %). Ce qui est logique car on imagine mal une typographie noire en réserve dans un fond jaune ! Par contre il bénéficie éventuellement de la transparence dès qu'il est tramé.

Si l'on veut réellement voir un gris tramé, on ne coche pas la case "transparent" car il devra bien être appliqué en réserve. Il existe une autre application de la transparence : la création des ombres portées en fonçant localement les couleurs sur lesquelles cette ombre vient se déposer (fig. 4 et 5).

Si son principe est simple, trame ne vient pas s'ajouter à une autre pour donner un résultat plus foncé. En d'autres termes 30 % de noir transparent appliqués sur 40 % de noir ne donnent pas 70 %, mais 30 %.

Pour comprendre le processus il est bon d'étudier tous les cas de figure. Pour deux formes se chevauchant, la forme supérieure étant définie comme transparente :



L'application de la transparence selon différents cas de figure (C : cyan, J : jaune, M : magenta).

l'emploi de la transparence demande une vigilance toute particulière. En effet, tout d'abord ni la visualisation à l'écran ni l'impression sur une imprimante couleurs ne seront possibles. Il est donc très difficile de vérifier le résultat.

D'autre part, l'application de cette transparence répond à certaines règles de priorité. Contrairement à ce qu'on pourrait penser (et espérer !) une valeur de

1- Les deux formes sont constituées chacune d'une seule couleur primaire identique.

a- Si la couleur du plan supérieur est tramée, la transparence ne fonctionne pas : la valeur de la trame du plan supérieur prévaut.

b- Si la couleur du plan supérieur est tramée, la transparence s'applique à toute couleur différente placée dans le plan inférieur.

2- La forme supérieure est constituée d'une couleur primaire, la forme inférieure est composée de plusieurs couleurs primaires. La valeur de trame du plan supérieur prévaut sur celle de la couleur identique située dans le plan inférieur. La transparence s'applique aux autres primaires du plan inférieur.

3- Les deux formes sont constituées de plusieurs couleurs primaires.

La transparence ne fonctionne pas.

4- La forme supérieure est constituée de plusieurs couleurs primaires, la forme inférieure est composée d'une couleur primaire : même incidence que le cas n° 2.

5- La forme supérieure est constituée d'une couleur Pantone, la forme inférieure est composée d'une couleur primaire :

a- Séparation en 5 films (le Pantone est une couleur d'accompagnement) : la transparence s'applique à toutes les couleurs primaires du plan inférieur.

b- Séparation en quadri (conversion du Pantone en 4 primaires) : même incidence que le cas n° 2.

6- La forme supérieure est constituée d'une couleur primaire, la forme inférieure est composée d'une couleur Pantone :

a- Séparation en 5 films (le Pantone est une couleur d'accompagnement):la transparence s'applique à la couleur Pantone.

b- Séparation en quadri (conversion du Pantone en 4 primaires) : même incidence que le cas n° 2.

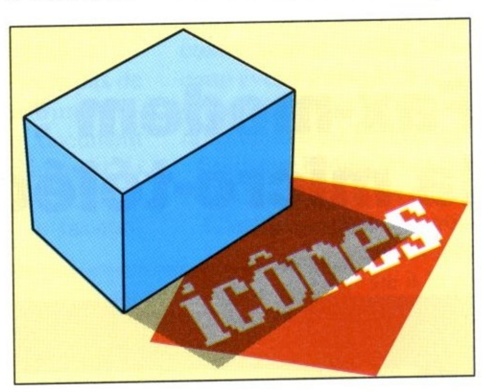
Pour les travaux comportant des teintes Pantone ou des couleurs "composées",

il est indispensable de connaître la traduction en benday (pourcentage de couleurs primaires) des teintes Pantone des plans inférieurs afin de veiller à ce qu'aucune de leurs valeurs de trame ne soit inférieure à l'une de celles de la couleur transparente. On accède à cette information par le menu *Attributs*.

Il est aisé de comprendre l'incidence désastreuse que peut revêtir un clic inconsidéré dans la case "transparent". C'est pourquoi il est recommandé d'effectuer cette opération à la fin du travail, et non en cours d'élaboration, car il ne sera pas aisé de rechercher en phase finale de vérification d'un dessin complexe les différentes zones définies comme transparentes.

Pour les engraissements de texte, la typographie apparaîtra exagérément grasse et cela sera encore facile à déceler. Mais pour les zones, le seul moyen sera de pratiquer par élimination en sélectionnant des groupes d'objets et en surveillant la case "transparent" de la fenêtre "attributs". Si celle-ci apparait en grisé, cela signifiera que certains de ces objets sont définis comme tels.

4. Ombre obtenue sans option "transparent".



5. Ombre obtenue en ayant coché "transparent" dans "attributs".

Certains cas de figure demandent des engraissements plus localisés. Par exemple, une typographie venant se placer à cheval sur deux couleurs, l'une claire et l'autre foncée.

L'utilisation d'un masque appliqué à la typographie "engraissée" limitera la transparence à l'intérieur de ce masque. Un "*copier/coller devant*" de la même typo, mais sans filet transparent, viendra normalement créer une réserve dans la couleur claire.

On aura compris au travers de ces quelques exemples le grand intérêt de cette fonction "transparence" et combien elle mérite d'être employée si les films sont destinés à être utilisés directement par l'imprimeur. Elle garantit la production de travaux d'une qualité irréprochable.

Claude Marchand 



Fax-modem : la micro-télécopie



Vaut-il mieux choisir un télécopieur dédié ou un fax relié à votre micro ?

Le fax-modem d'Abaton permet d'expédier et de recevoir des télécopies en tâche de fond. Ici un fax visualisé à l'écran du micro.

L'intérêt du fax n'est plus à démontrer : vous laissez un message à votre correspondant difficile à joindre au téléphone, vous expédiez une trace écrite (bon de commande...) et vous envoyez un croquis. Enfin la télécopie passe au-dessus des grèves régulières des PTT. C'est pourquoi le nombre de télécopieurs installés en France devrait tripler cette année, passant de150 000 à 450 000 unités. Les fax sont donc devenus indispensables aux entreprises. Mais quand on est équipé de micro, vaut-il mieux choisir un télécopieur indépendant ou un fax-modem relié à votre ordina-

teur ? Les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients.

Un fax indépendant est d'un emploi plus souple : vous écrivez quelques lignes à la main sur une feuille et votre secrétaire peut l'envoyer sans utiliser votre micro. Ou vous saisissez votre texte à l'ordinateur, l'imprimez et l'expédiez. Mais sauf dans le cas de modèles perfectionnés disposant de cette option, vous ne pouvez réaliser de mailing, c'est-à-dire envoyer le même fax à plusieurs destinataires. Et vous devez rester à côté de votre télécopieur pour y glisser les différentes pages de votre message.

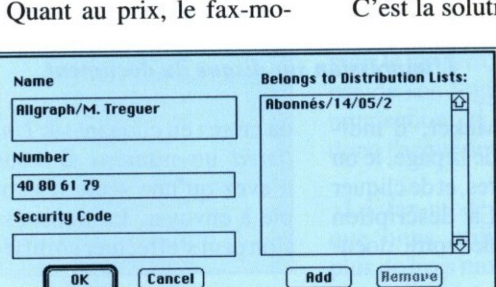
Avantage du fax dédié qui reste constamment allumé, il peut recevoir à tout moment les messages qu'on cherche à vous faire parvenir. C'est utile si vous travaillez avec des pays présentant un décalage horaire important avec le vôtre.

Avec un fax-modem relié à votre micro, celui-ci doit rester constamment allumé pour recevoir en tâche de fond les fax. C'est pénible quand votre ordinateur est bruyant, et dès réception d'un message, les économiseurs d'écran du type *Pyro* ne fonctionnent plus. De ce fait les électrons brûlent plus rapidement votre tube cathodique.

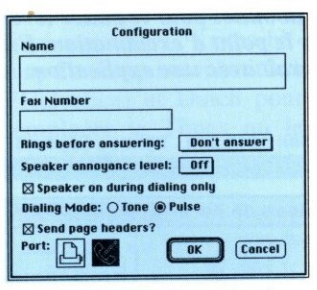
Par contre, le fax-modem présente de nombreux avantages en émission de documents. Il autorise l'envoi de documents à plusieurs destinataires (jusqu'à 800 par fichier pour le fax-modem d'Abaton) dont les noms apparaissent en haut de page. Il travaille en tâche de fond, c'est-à-dire que vous pouvez continuer de travailler sur votre micro pendant les envois. Ces derniers peuvent aussi s'effectuer en différé afin de profiter des tarifs réduits du téléphone (65% de réduction après 22h30, 50% le samedi après-midi, le dimanche, et les jours fériés, et 30% de 18h à 21h).

Mais si vous n'avez pas de scanner, il vous sera impossible d'envoyer un document manuscrit, contrairement au télécopieur dédié.

Quant au prix, le fax-modem Abaton est proposé aux alentours de 6 000 F. Si vous y ajoutez un scanner bas de gamme à environ 14 000 F, cela vous fait une addition de 20 000 F pour avoir un système équivalent au télécopieur dédié, d'une valeur moyenne de 10 000 F. Mais le scanner peut vous servir à autre chose qu'à envoyer des télécopies et le fax Abaton comprend en outre un modem à 2400 bauds, compatible V21, V22 bis, V27, V29, Bell, et Hayes.



Le fichier où vous entrez les numéros de vos correspondants.



La configuration du fax-modem : en cochant la case «Send page headers», vous personnalisez votre télécopie au nom du destinataire.

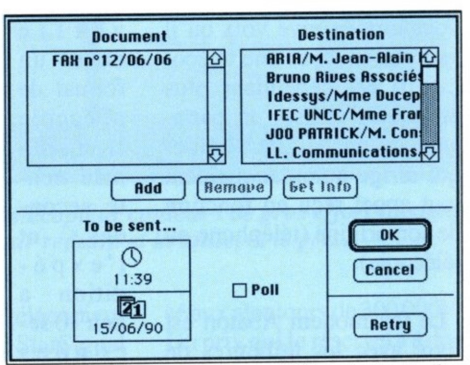
Si vous disposez déjà d'un scanner, ou si vous ne pensez envoyer que des documents réalisés sur votre micro, le fax-modem est une solution à prendre en compte, du fait de son faible coût. Surtout si vous envoyez plus de fax que vous n'en recevez. Si par contre vous travaillez beaucoup avec l'étranger, l'achat d'un fax dédié, plus propice à la réception, est à envisager.

Et si votre budget le permet, l'idéal est d'avoir les deux.

C'est la solution que nous avons choisie à la rédaction d'*Icônes*. Un télécopieur dédié, un Canon 230F à seize niveaux de gris (utiles pour l'envoi de photos), nous permet de recevoir à tout moment, même lorsque nos micros sont éteints, le courrier de nos correspondants. Une autre personne que celle qui travaille sur le micro peut envoyer une note manuscrite ou un tirage laser. Pour les envois à l'unité, ce système est le plus pratique.

Par contre, le fax-modem Abaton nous est utile pour envoyer un message identique à plusieurs destinataires : *Icônes Laserfax*, notre nouvelle lettre hebdomadaire, ou nos tarifs de publicité aux annonceurs. Si le fax-modem est intéressant pour les envois groupés, ceux-ci sont cependant à utiliser avec parcimonie. Ne bombardez pas à la moindre occasion vos correspondants de télécopies qui doivent conserver leur caractère d'urgence... et de brièveté. Nous avons ainsi reçu à la rédaction, sans l'avoir demandé, une télécopie de 15 pages présentant une manifestation qui pouvait fort bien attendre de nous être remise quelques jours plus tard par notre facteur. Et si vous balancez continuellement votre catalogue ou des offres commerciales à des prospects éventuels, ceux-ci risquent d'être rapidement lassés (le fax perd son impact) et, pire encore, indisposés envers votre société (vous bloquez leur télécopieur et leur faites dépenser du papier inutilement). Réservez donc vos envois à des messages brefs et à des offres commerciales vraiment exceptionnelles.

Car tant va la cruche à l'eau qu'à la fin elle se casse. D'ailleurs l'article 10 de la loi Doubin, parue au Journal Officiel du 2 janvier 1990 est destiné à protéger les persones physiques ou morales contre le démarchage par télex et télécopie. Les abonnés qui ne désirent pas recevoir de publicité par ces voies peuvent se faire inscrire gratuitement sur une «liste rouge». Sous le contrôle de la Commission Informatique et Libertés, les professionnels du marketing direct qui enfreindront cette disposition seront sanctionnés, tout comme aux Etats-Unis où une loi lutte contre la saturation des lignes.



A gauche le fichier à expédier, à droite les destinataires. En-dessous, le réglage de la transmission différée.

Comment fonctionne le fax-modem Abaton

L'emploi du fax-modem Abaton est d'une grande simplicité. Le boîtier, un peu plus large qu'un lecteur de disquette, se connecte sur le port modem de votre micro et sur la prise téléphonique. Une ligne dédiée est préférable, mais vous pouvez la partager entre votre téléphone et votre fax. Il suffit alors de configurer le fax-modem en lui indiquant qu'il doit s'activer après autant de sonneries de téléphone, ou pas du tout. Naturellement cela suppose que votre correspondant vous appelle d'abord au téléphone pour vous dire de vive voix qu'il va vous envoyer une télécopie. Il est cependant plus pratique d'utiliser un partageur de lignes, petit boîtier qui dirige automatiquement tout appel reçu en fonction de son origine (téléphone ou télécopie).

Le fax-modem Abaton est livré avec les utilitaires de pilotage : le logiciel InterFax, le driver d'impression FaxMaker, et le contrôleur d'émission qui s'installent dans le dossier système.

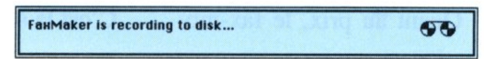
Le lancement de l'application nous ouvre un Fax Directory, c'est-à-dire un fichier dans lequel nous allons inscrire les noms de nos destinataires et leur numéro d'appel regroupés par liste de distribution d'un maximum de 800 noms.

Lorsque votre document (un fichier MacWrite, Excel, PageMaker...) est terminé, il suffit d'appeller le sélecteur d'imprimante, de choisir FaxMaker, d'indiquer la taille de la page, le ou les destinataires, et de cliquer sur «OK». La description QuickDraw de votre document est alors convertie dans un format de télécopie en une minute trente secondes, et l'expédition a lieu 10 secondes après l'impression sur disque de votre fax.

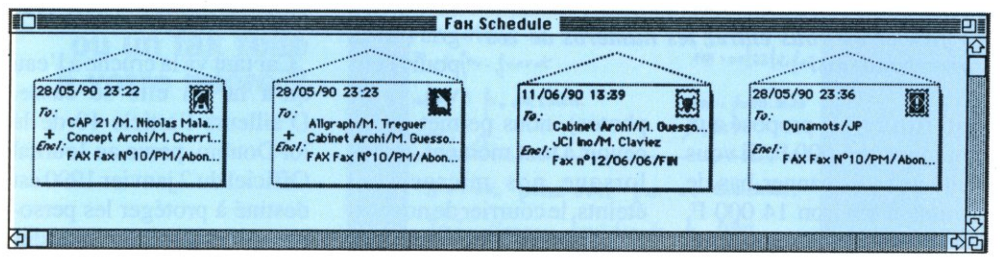
En cochant la case *Schedule*, vous choisissez les destinataires ou entrez en cliquant sur *Unlisted* un numéro si vous n'avez qu'une seule télécopie à envoyer. La transmission peut s'effectuer en différé afin de bénéficier des tarifs réduits. Il suffit alors de régler l'horloge. Vous pouvez choisir une qualité d'impression standard, deux fois plus rapide, mais de moins belle qualité que la «fine».

Le fichier fax peut être automatiquement détruit après expédition si vous ne souhaitez pas encombrer votre disque dur.

Pour transformer tout document en fax, il suffit de choisir le driver «FaxMaker» dans le sélecteur d'impression. Les destinataires peuvent aussi être précisés à ce moment.



L'impression sur disque du document.



Les fax au départ. Chaque enveloppe est libellée au nom du premier destinataire de chaque liste et indique le document expédié. Les représentations différentes des timbres indiquent l'état des transmissions : en cours pour le téléphone décroché, abouties pour le pouce levé, totalement échouées pour la tête de mort, problématiques pour le point d'exclamation. En double cliquant sur l'enveloppe, le détail des envois ratés apparaît avec une explication.

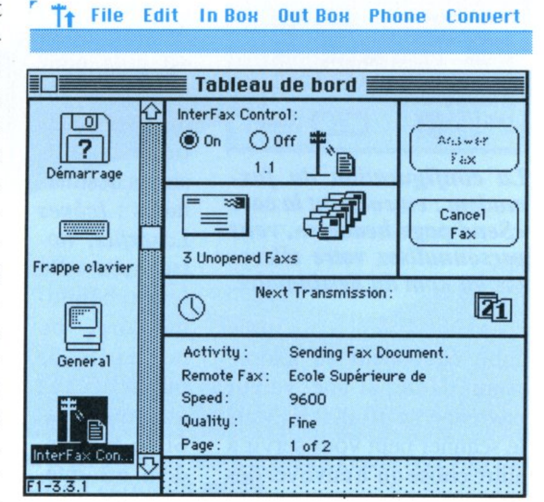
L'expédition de fax en nombre peut également s'effectuer très simplement à partir de l'application Interfax, dès que votre document est converti en fax. Dans le menu *Out Box*, il suffit de créer une fenêtre *Courrier à envoyer*, de choisir *Nouvelle enveloppe*, et d'indiquer en cliquant sur *Add,* à droite le document à envoyer, et à gauche les destinataires. Ceci fait, Interfax dépose une enveloppe, libellée au nom du destinataire et indiquant son contenu, dans le bac courrier départ qu'il suffit de refermer pour que la pomme à gauche de la barre des menus se mette à clignoter en montrant un poteau télégraphique. Vos télécopies sont en cours d'expédition.

Vous pouvez créer de la même façon, en cinq clics de souris, plusieurs enveloppes contenant des messages différents adressés à des destinataires multiples issus de vos différents fichiers.

Puis vous quittez l'application Interfax qui enverra en tâche de fond toutes vos télécopies pendant que vous travaillerez sur autre chose.

Le poteau clignotant vous indique que tout se passe bien. Mais pour savoir quel destinataire est en cours de réception, vous pouvez appeler le tableau de bord et cliquer sur l'icône d'InterFax qui vous indique également la vitesse de transmission du fax de votre correspondant.

En fin d'émission, un accusé de réception vous liste



Interfax Control est une Init qui vous permet de voir à tout moment quelle est la transmission en cours et de savoir si vous avez reçu des télécopies. Dans la barre des menus, en intermittence avec la pomme, le poteau télégraphique qui clignote vous indique q'une télécopie est en cours d'expédition. Lorsque la flèche est dirigée vers le bas, cela signale l'arrivée d'un fax qui vous est destiné.

tous les destinataires qui ont reçu votre message et vous signale la durée de la transmission. Avec les télécopieurs du groupe 3, qui fonctionnent à 9600 bauds, une page A4 est transmise en deux minutes, soit un coût en période pleine d'environ cinq francs. Lorsque le temps de transmission indiqué est de plus de 10 minutes, c'est que votre correspondant utilise un télécopieur ne fonctionnant qu'à 1200 bauds.

Pour savoir qui n'a pas reçu votre message, il suffit de double-cliquer sur les enveloppes dont le timbre montre un point d'exclamation. Toutes les transmissions qui ont échoué sont précédées soit d'un point d'exclamation (lorsqu'une communication n'a pas abouti, Interfax ressaye cinq fois à cinq minutes d'intervalle) soit d'une tête de mort signalant qu'après ces cinq essais, la transmission n'a pu s'effectuer. En double-cliquant sur le nom du destinataire, vous apprenez pourquoi (généralement c'est une erreur de numéro ou un télécopieur éteint). Il suffit alors de cliquer sur *Retry* après avoir corrigé les numéros inexacts.

Si vous avez un scanner, l'option *Scan* du menu *Convert* permet d'expédier un document papier à une résolution de 200 dpi.

La résolution d'expédition en mode haute qualité (Fine) est de 216 points par pouce. Afin d'offrir une bonne qualité de lecture, des polices d'une taille triple ou l'utilitaire Adobe Type Manager doivent être installés dans le dossier système. Interfax est livré avec deux fontes bitmap Swiss (qui se substitue à l'Helvetica) et Dutch pour remplacer le Times ou le New York.

La réception de fax est signalée par un bip ou par le clignotement du poteau télégraphique avec la flèche dirigée vers le bas. Pour le lire à l'écran et éventuellement l'imprimer, il faut aller dans le menu *In box* (courrier reçu) qui fait apparaître la liste des documents reçus, et de les ouvrir. Une option zoom permet de le lire plus aisément à l'écran. Les fax reçus peuvent être convertis en format PICT, MacPaint ou TIFF afin d'être récupérés pour un travail ultérieur dans Streamline, dans le cas d'un schéma technique par exemple. Naturellement le texte étant reçu sous forme graphique, il ne peut être récupéré dans un traitement de texte.

Delivered Mail

Date	Time	Fax Machine	p.	Elaps.	Document
10/06/90	15:47	Herfi Conseil/M. B. Battu	2	3'20"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:42	France Telecom/M. Gramunt	2	3'26"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:30	CIDDIT/M. Guilbert	2	6'46"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:25	Centre Edtude Action Sociale...	2	3'29"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:21	Cabinet Tartacéde/M. Bollae...	2	3'46"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:16	Cabinet Micout/M. Micout	2	3'49"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:09	Bureau Etudes/M. JP. Astolfi	2	6'28"	FAX n°12/06/06
10/06/90	15:04	BET/CEAT/Mme Faynel	2	3'46"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:53	ATIM/M. Bonvallet	2	3'46"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:42	AREF/M. Wattier	2	3'27"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:38	Alpha Systèmes/M. Begat	2	3'22"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:26	M. Jacques Orbach	2	3'20"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:15	Chez Vous/M. le Directeur	2	3'43"	FAX n°12/06/06
10/06/90	14:11	AXSIS/M. Leconte	2	3'33"	FAX n°12/06/06

Les accusés de réception indiquent la durée de la communication. Pour deux pages A4 expédiées en haute qualité, celle-ci est inférieure à quatre minutes avec des télécopieurs du Groupe III. Lorsque vos correspondants sont équipés de fax du Groupe II, la durée de la réception double (comme ici pour le CIDDIT) et peut même atteindre dix minutes.

Si vous voulez le faire, il faudra utiliser un logiciel de reconnaissance de caractères, ce qui est disproportionné si le message est bref. Mieux, le fax d'Abaton étant également un modem, utilisez-le pour recevoir les textes que vous voulez récupérer. Mais si le fax-modem est livré avec deux manuels en anglais, l'un, très clair pour le fax, et l'autre, hermétique pour le modem, il ne dispose pas de son logiciel de communication. Il vous faudra donc l'acquérir séparément.

Le fax-modem d'Abaton, que nous utilisons depuis plus de trois mois pour expédier notre lettre hebdomadaire *LaserFax*, est fiable à 90%. Car quelques télécopies n'aboutissent pas à leurs destinataires (sans doute équipés de télécopieurs de bas de gamme), alors qu'elles passent sans problème à la main sur le Canon dédié.

Nombre de nos correspondants se sont déclarés surpris de la qualité des documents reçus. Le principal reproche que nous formulons concerne le logiciel de pilotage d'envois groupés qui demanderait à être perfectionné. Ainsi, il n'est pas possible de fusionner en un seul plusieurs fichiers de destinataires, et les accusés de réception pourraient comporter les numéros de télécopie des correspondants afin de vérifier si les numéros qui n'ont pas abouti ont été correctement saisis.

Ces détails mis à part, le fax-modem est un excellent produit que nous vous recommandons si vous envoyez souvent des télécopies identiques à des destinataires différents.

Si ne ce n'est pas le cas, un fax indépendant du micro nous semble préférable.

Jean-Pascal Grevet 

Bientôt, la télécopie couleur ?



Un prototype de télécopieur couleur : de gros efforts restent encore à faire pour réduire et la taille, et le prix.

■ Le ColorFax, télécopieur couleur conçu par StarSignal en Californie, est composé d'un scanner couleur et d'une imprimante thermique (à droite) pour la réception. Il peut envoyer une page A4 contenant 256 000 nuances de couleurs à une résolution de 240 à 300 dpi/8 bits en moins de quatre minutes. Ce prototype, dont aucune date de commercialisation n'est annoncée, devrait être proposé aux alentours de 300 000F. Un prix qui le réservera à des milieux biens spécialisés comme la médecine ou la météorologie et à tous ceux pour lesquels la vitesse de transmission d'une information en couleur est vitale.

Sharp annonce également un télécopieur couleur disponible pour la fin de l'année au Japon. Sa résolution sera de 400 dpi à l'acquisition et de 200 à l'impression.

Noé : images d'archives



Placez vos documents en toute sécurité dans cette banque luxembourgeoise.



1. Quatre écrans de douze imagettes peuvent être visualisés simultanément dans Noé.

Noé est un système d'archivage d'images conçu au départ pour les besoins internes de la CLT, Compagnie Luxembourgeoise de Télévision. Développé et commercialisé par Orgteam, filiale informatique de la CLT/RTL, il a bénéficié de la collaboration de Softcore Creative Technology, une firme belge à qui l'on doit déjà Archis, système d'archivage sur disque WORM.

L'interface est une pile Hypercard reliée à une base de données relationnelle HyperQL qui utilise un Archive Manager gérant les communications de processus.

La numérisation des photos s'effectue au moyen d'une caméra, le Mac étant doté d'une carte d'acquisition NuVista et de la toute nouvelle carte de compression C-Cube qui réduit la taille des fichiers. Une image de 1,8 Mo peut ainsi être comprimée à 95 K en moins d'une seconde, et ceci sans perte de qualité. 10 000 images en 32 bits au format vidéo (768 x 576 pixels) peuvent ainsi tenir sur un WORM de 940 Mo. La banque documentaire est indexée par thèmes et mots-clé afin de retrouver rapidement les images correspondant à tel ou tel critère. Celles-ci peuvent ensuite être exportées au format Pict 2 ou TIFF couleur afin d'être placées dans un logiciel de mise en page. Ce système multiposte est déjà utilisé par Avenir Publicité pour ses photos de sites d'affichage, par l'Agence Havas pour l'archivage de ses créations, et par la Cofiroute qui classe ainsi toutes ses photos techniques de portions d'autoroute, de sites, de panneaux... tandis que le groupe Prisma Press (*Géo, Ça m'intéresse, Femme Actuelle...*) envisage de s'en équiper pour gérer sa photothèque. Noé est proposé à environ 340 000 F la configuration matérielle et logicielle.

L'organisation de la banque d'images

Après avoir cliqué sur le disque optique de l'écran d'ouverture, cinq boutons apparaissent sur la droite (écran 2). Ils permettent d'accéder aux fonctions principales du système.

Le bouton *Nouveau* permet de créer un nouveau document et d'y associer des mots-clés et, si vous le désirez, du texte.

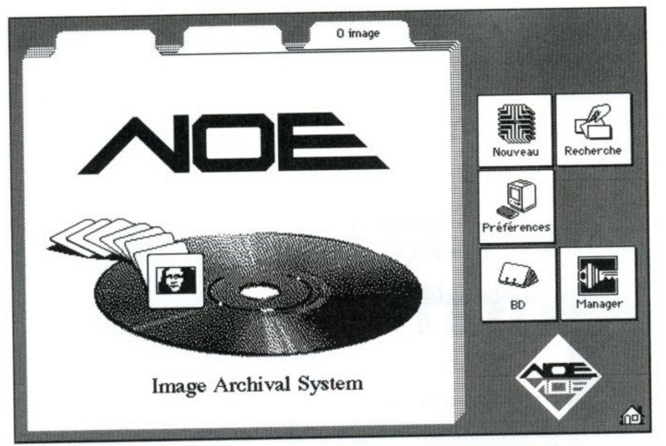
Cette carte se décompose en deux parties. La première, constituée par les éléments de la base de données, est divisée en cinq groupes : les types, les genres, les ensembles, les mots-clés spécifiques, et le nom du créateur du document.

Les trois premiers groupes, pour être utilisés efficacement, devront être définis au préalable par le Manager de la base de données. Cette préparation doit se réaliser avec un maximum de soin car en dépend la facilité avec laquelle vous pourrez ultérieurement retrouver vos informations.

C'est pourquoi on accède à la carte de création de la base de données seulement si on est le Manager de l'application.

Le bouton *BD* permet de définir les deux principales branches de la hiérarchie de la base de données. L'accès à cette carte ne peut être offert à tous les utilisateurs. Car chacun entrerait ses propres mots-clés et l'on se trouverait rapidement devant des milliers de codes désordonnés, ce qui rendrait les recherches très lentes, suite au manque de structure de base. Toujours dans un but de sécurité du système (afin que des images ne soient pas effacées), il est possible d'interdire certaines fonctions.

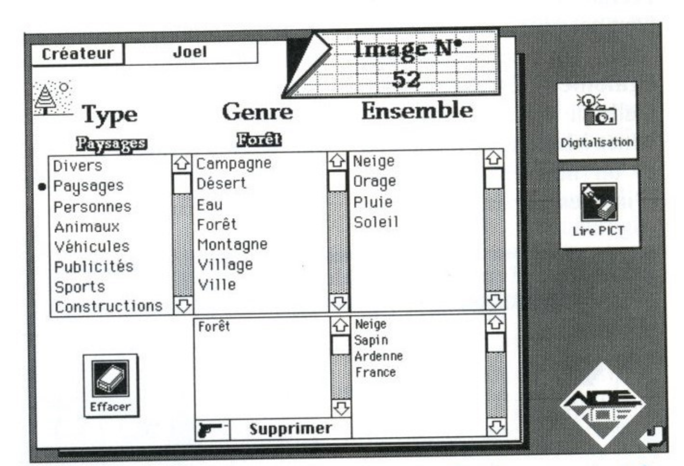
Les "Types" ont été créés lors de la mise en place du système. Il vous reste à ajouter des "Genres" et ensuite



2. L'écran d'ouverture. Les cinq boutons conduisent aux principales fonctions.

des "Ensembles". Les "Types" et les "Genres" sont des "Clés standard" par opposition aux "Clés spécifiques" que sont les ensembles et les mots-clés que tout utilisateur peut entrer à son gré lors de la création des documents.

Les mots-clés spécifiques vont caractériser avec une plus grande précision l'image archivée. Ils vont dépendre de votre sensibilité et de votre connaissance des images. Leur nombre n'est pas limité.



3. La définition des différents thèmes de classement et des mots-clés. En cliquant sur "Digitalisation", vous entrez une nouvelle image.

Le nom du créateur du document permettra de réaliser ultérieurement une sélection rapide des images vous concernant. Cette clé est obligatoire pour l'enregistrement d'une image.

Vous pouvez toujours supprimer des genres introduits par erreur en cliquant sur le pistolet, en bas de la colonne Genre (écran 3).

La digitalisation des illustrations

A droite de l'écran, deux boutons *Digitalisation* et *Lire PICT* sont utilisés pour introduire de nouvelles images.

Le premier mode d'introduction est la vidéo. Une caméra, un magnétoscope ou toute autre source vidéo en mode RGB est connectée au micro via une carte d'acquisition. Si la source vidéo est en composite (PAL, SECAM, NTSC) vous pouvez la décomposer en RGB à l'aide d'un décodeur.

En cliquant sur le bouton *Live* (écran 3), l'image apparaît sur le second écran connecté au système. Ceci permet d'effectuer les derniers réglages de netteté, de cadrage, de colorimétrie... avant la digitalisation.

La digitalisation ou "Grab" en anglais s'effectue en temps réel à l'aide d'une carte 32 bits (16 millions de couleurs) NuVista.

Deux modes sont proposés :

- le Grab Frame qui digitalise au 25è de seconde les deux trames d'une image vidéo entrelacée. Ce mode est utilisé généralement pour toutes les images fixes.
- le Grab Field qui digitalise au 50è de seconde une seule des deux trames d'une image vidéo entrelacée. Ce mode est intéressant pour réaliser la capture d'images "live" issues d'un magnétoscope.

Dès que vous avez digitalisé l'image, vous pouvez la visualiser en appuyant sur le bouton *Display*. Vous pouvez passer à votre gré du mode Live au mode Display et refaire de nouvelles digitalisations.

Au-dessus des fonctions de digitalisation, des boutons sont destinés à des effets spéciaux: développement négatif/positif et inversement, effets et corrections sur les couleurs, soit sur l'image en live avant la digitalisation, soit sur l'image display.

Vous pouvez également importer des images provenant de logiciels de retouches 32 bits comme Pixel Paint 32, Color Studio, ... Dans ce cas, il faut sauver vos travaux en PICT 2 ou TIFF.

Lorsque vous revenez à la carte Nouveau, vous vous trouvez devant quatre boutons. *Horizontal/Vertical* permet de définir avant l'archivage dans quel sens l'image réduite va être créée.

L'action sur le bouton *Archiver* va provoquer la compression et l'archivage de

l'image, des mots-clés, de l'imagette (vue réduite) et du texte associé s'il existe. Ces différents éléments seront stockés sur les médias choisis par le Manager de la base.

Le bouton *Ecrire PICT* enregistre l'image en format PICT afin de la retravailler avec un logiciel de retouche avant de l'archiver.

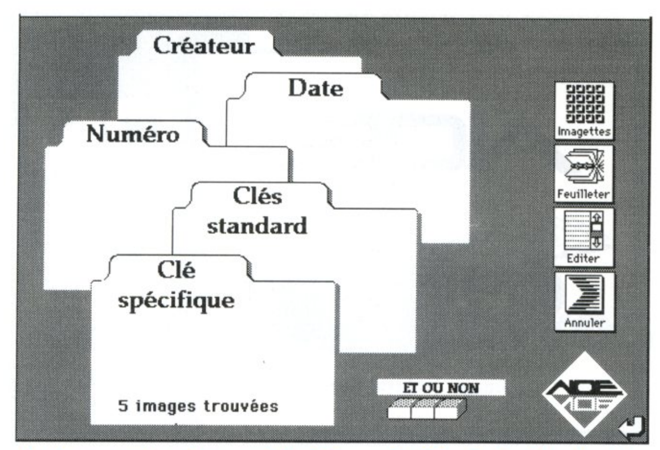
Le texte associé à l'image est utile pour décrire plus complètement une image. L'enfoncement de ce bouton vous permet d'atteindre de nouvelles options permettant différents modes de traitement des textes : petit éditeur intégré ou liaison à un fichier Text Only.

La recherche d'une image

Cinq boutons en forme de fiche permettent d'accéder à différents types de recherche : par créateur, par date, par numéro d'enregistrement, ou par mots-clés. Cette recherche est combinable à l'aide des boutons logiques *et, ou, non* (écran 6). Si vous ne connaissez pas la totalité d'un mot ou si vous ne vous souvenez plus l'avoir orthographié au singulier ou au pluriel, il est possible d'utiliser le caractère * en tant que joker (sap* pour sapin, sapins, sapinière, sapeur-pompier,...).

Après avoir poussé le plus loin possible votre recherche, il est possible que vous obteniez une sélection comportant encore plusieurs images.

La description d'une image n'est pas chose aisée. Bien souvent les mots-clés ne permettent qu'une description superficielle des images. C'est pourquoi NOE montre une sélection d'un maximum de 48 fiches sous la forme d'imagettes (4 écrans de 12 vues réduites) afin de réaliser une sous-sélection visuelle de vos images.



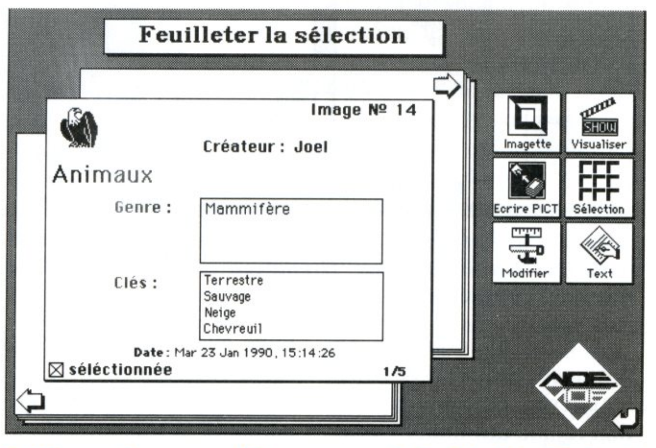
4. Une recherche multicritère, réalisée à l'aide de cinq boutons, permet de retrouver rapidement les images répondant à votre souhait. En cliquant sur le bouton* Editer*, on visualise l'ensemble du cheminement de la recherche.

Lorsque vous cliquez sur le bouton "Imagettes", après un temps d'attente de quelques secondes réservé au tri par numéros croissants, votre sélection commence à apparaître. Vous pouvez faire défiler vos images en utilisant la barre de défilement (écran 1). Un double-clic sur une imagette la décomprime instantanément et l'affiche en 16 millions de couleurs dans sa taille originale sur l'écran vidéo où des zooms sont possibles.

Une sous-sélection peut également être réalisée. Celle-ci validée, vous revenez à la carte de recherche et un nouveau décompte d'images apparaît dans le bas de la carte (ici cinq images ont été trouvées). Vous pouvez également feuilleter les fiches des différentes images (écran 5). La partie gauche de cette carte est occupée par l'ensemble des informations contenues dans la fiche de l'image (numéro de l'image, créateur, mots-clés, date, heure,...). Le numéro de l'image dans la sélection se trouve dans le coin inférieur droit. Des flèches sur les deux côtés permettent de se déplacer dans la sélection.

La partie droite comporte six nouvelles options. *Imagette* permet de se remémorer, sous la forme d'une vue réduite, à quelle image appartient la fiche que vous avez devant les yeux. Lorsque vous êtes certain d'avoir sélectionné l'image qui vous intéresse, vous pouvez la visualiser dans sa taille réelle sur le second écran en cliquant sur *Visualiser*. Si vous avez associé un texte lors de l'archivage, il est possible d'en demander la visualisation et même de le modifier.

Si vous avez introduit des mots-clés erronés lors de la saisie, l'option *Modifier la fiche de l'image* conduit à une carte qui permet de corriger vos erreurs. Cette option est également utile pour ajouter des mots-clés que vous avez volontairement omis d'introduire pour gagner du temps à la saisie.



5. Chaque image possède sa propre fiche détaillée. En bas à gauche, la boîte à cocher permet d'éliminer une fiche de votre sélection. Cette option est une autre méthode pour affiner votre sous-sélection.

Il est également possible de supprimer des images. Si vous utilisez un médium effaçable, votre image sera détruite physiquement sur le disque. Si, par contre, vous utilisez un WORM, l'image subsistera physiquement sur le disque optique, mais tous les liens logiques entre elle et la base de données seront détruits.

Noé peut également être connecté à Numéris pour la transmission d'images.

Bien sûr, Noé ne prétend pas remplacer l'archivage physique des photos, car la qualité de restitution à partir d'un micro n'est pas encore d'une qualité suffisante.

Mais en permettant de retrouver en quelques secondes une image parmi des milliers, Noé devrait séduire tous les responsables de photothèques.

A noter que la prochaine réalisation d'Orgteam concernera l'archivage de séquences vidéo. Grâce aux cartes de compression, une minute d'animation ne prendra que 1,5 Mo d'espace disque contre 40 Mégas précédemment.

J.P.G.

PictureDesk : images câblées, affaires classées



La réception et l'archivage des photos d'agences de presse.



La fonction Thumbnail de Picture Desk affiche vingt images en réduction, un ascenseur permettant de faire défiler l'ensemble de la base de données.

La fusion des images couleur reçues en noir et blanc s'effectue avec Photoshop. Comme vous pouvez le constater, cette photo de l'agence Reuter sur les émeutes d'Haïti, visionnée sur un écran 24 bits, offre une très bonne définition.



Comtec, filiale arts graphiques et presse de NorskData, constructeur norvégien de mini-ordinateurs destinés aux scientifiques, propose aux journaux une solution complète pour traiter les images d'agence de presse. Utilisant HyperCard comme interface, PictureDesk gère l'afflux quotidien tandis qu'un logiciel de base de données les archive dans un serveur.

Le dispositif de réception des photos via une ligne spécialisée assure la conversion des signaux analogiques en données numériques. Les images couleur sont enregistrées sur le micro de réception dans un format identique à celui utilisé pour le noir et blanc et ne requièrent donc aucun traitement spécifique. Car Picture Desk est utilisé en liaison avec Photoshop qui recompose les photos couleur reçues sous la forme de trois images avec échelle de gris. La qualité graphique est garantie par la présence d'instructions assurant la modulation du processus d'échantillonnage dans le numériseur.

Une image sélectionnée parmi les envois des agences (le multiplexeur autorise la connexion à quatre lignes d'entrée) est transmise d'un simple clic à un groupe de travail au sein du journal : service sports, rubrique économique, etc.

Pour l'archivage à long terme, les images sont envoyées en format TIFF ou EPS à un serveur accessible depuis n'importe quelle station de travail du réseau. Le responsable des archives les classe et les stocke en haute résolution pour servir à l'impression, en basse résolution pour être affichées sur les écrans, et en micro-résolution afin d'accélérer leur consultation en nombre par les journalistes sur leur console. Un dossier stocké en archive peut être recherché à partir d'un ou plusieurs critères : date, source, légende...

Lorsque l'image a été trouvée, elle peut être transférée pour retouche et placement dans un logiciel de mise en page. Un accès direct a été prévu avec le logiciel *Multi-Ad Creator*. Les modifications de cadrage, redimensionnement et mise en page sont transmises à la base de données et prennent effet à l'impression.

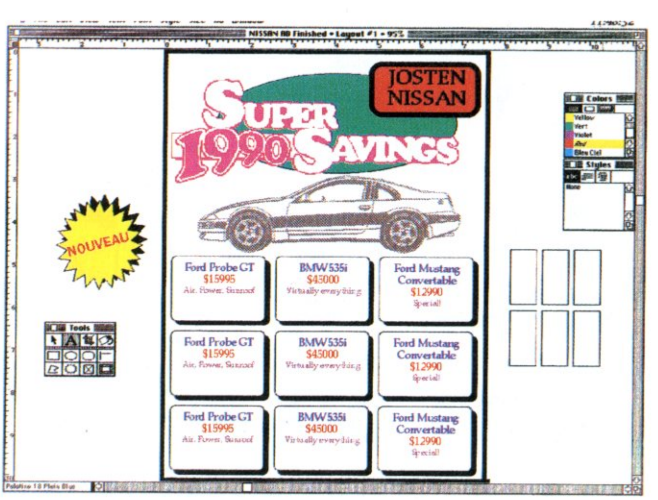
Picture Desk et cette base de données centralisée serveur d'images sont uniquement disponibles sous la forme d'une solution «clé en main», c'est-à-dire matériel compris. Un grand quotidien régional a déjà opté pour ce système.

J.P. G.

Les nouveautés de la Drupa



Ce salon mondial de l'imprimerie est aujourd'hui également devenu celui du pré-presse.



Multi-Ad Creator, la mise en page automatisée d'annonces publicitaires. Seule limite, le document est mono-page.

430 000 visiteurs se sont rendus à Düsseldorf pour cette dixième exposition qui a lieu tous les quatre ans. La majorité des sociétés proposant des systèmes de photogravure traditionnels offrent désormais leurs liaisons au Macintosh. Les photocomposeuses améliorent leurs performances pour traiter les images couleurs. A noter également la forte présence des stations SUN et de l'interface Ethernet pour les réseaux. Voici, classées par société exposante, les nouveautés qui ont retenu notre attention (d'autres, telles celles de Scitex, Letraset et Comtec sont détaillées dans divers articles de ce numéro).

■ Adobe : RIP Emerald et PostScript Niveau 2

Ce premier contrôleur PostScript basé sur un processeur RISC est trois à sept fois plus rapide que les RIP précédents. Il a déjà été licencié à Agfa-Compugraphic, Autologic, Canon, Monotype, Scangraphic et Varityper. Linotype attend les résultats de ses tests comparatifs, ne voulant proposer que des solutions éprouvées à ses clients.

Quant au PostScript de niveau 2, première mise à jour d'importance du langage de description de pages d'Adobe, celui-ci offrira principalement une plus grande vitesse, une meilleure fidélité des couleurs, et des techniques de compression sans dégradation de la qualité. *Adobe Type Reunion* est un utilitaire permettant le classement systématique des polices de caractères par famille à l'intérieur des menus. Derrière chaque nom de police, un sous-menu affiche les différents styles. Ainsi les différents styles d'une police ne sont plus éparpillés dans le menu (environ 600F).

■ Advertising Publishing

Lightspeed (Crosfield), *Ad-Stylist* (Camex), *Multi-Ad Creator* (Mecanorma), *Ad-One* (Hell), *Atex Design Software* (Kodak), *LinoPress*, tous les acteurs du pré-press proposent désormais leur logiciel spécialement étudié pour réaliser rapidement la mise en place d'annonces publicitaires. Si pour réaliser une publicité pleine page contenant peu d'éléments les logiciels de mise en page sont suffisants, il faut reconnaître que ces nouveaux softs sont beaucoup plus rapides dans le traitement de pages aux données répétitives : petites annonces, listings de prix, couponing, pages de quotidiens où coexistent plusieurs publicités...

■ Agfa-Compugraphic : photocompo et scanners

Numéro 2 de la microcompo, avec près de 300 unités PostScript installées en France contre 500 à Linotype (source Argos PAO), Agfa se dote d'une gamme complète de photocomposeuses. La plus abordable est la StudioSet 2000, pour flasher du texte à 2400 dpi. Proposée à moins de 250 000 F, sans garantie de répérage quadri, elle vise le créneau des petits imprimeurs et studios. Destinée aux photocompositeurs, la Proset 9800 offre pour près de 570 000 F

un système de repérage de haute précision et une grande vitesse de sortie. La précision du faisceau d'écriture (20 microns) permet de mieux maîtriser les niveaux de gris et d'obtenir des ombres plus détaillées grâce à une linéature plus élevée.

Spécialement conçue pour la séparation quadri, la SelectSet 5000, qui comportera le nouveau RIP Emerald d'Adobe, peut imprimer une image de 40,6 x 55,9 cm en deux minutes à 2400 dpi.

Le Scanner ACS 100, destiné aux professionnels de la gravure, offre, pour environ 350 000 F, un grand choix de linéature de trame (de 50 à 175 lignes au pouce) et des résolutions d'analyse allant de 300 à 2400 dpi. Il peut s'intégrer à Catalyst, système de mise en page couleur propre à Agfa et tournant sur station SUN, ou être interfacé à un poste de travail Scitex ou, via le format DDS, à Hell.

Le scanner de bureau Focus Couleur offre pour environ 78 000F une résolution de 800 dpi. Il numérise en 24 bits des documents papier de format A4 (un dos pour ektas sera disponible début 91). Le logiciel associé autorise de nombreuses retouches ainsi que l'amélioration des contours et le détramage.



L'interface PostScript pour le CLC 500 de Canon.

■ CLC 500 PostScript

L'interface PS-IPU, qui utilise le nouveau contrôleur Emerald d'Adobe, permet d'imprimer tout document Postcript sur le Copieur CLC 500 à 400 dpi. Il contient 39 fontes stockées en ROM et possède 12 Mo de RAM.

■ Dupont : 4Cast pour tables de montage

L'imprimante couleur 4Cast (lire icônes N°22) est désormais interfacée avec les tables de montage électroniques couleur Scitex, Hell PC Gateway Chromalink, et sur Diadem.

■ Crosfield : StudioLink

Le système de prépress StudioLink 2.1 accepte ReadySetGo, Design Studio, PageMaker, Xpress, et bien sûr le Lightspeed Color Layout propre à Crosfield.

■ Hell : ScriptMaster intègre OPI

ScriptMaster est un logiciel qui tourne sur une station de travail Apollo. Il permet de recevoir les fichiers PostScript et de les convertir en un format lisible par Hell, et de les transmettre, via des interfaces appropriées, au système ChromaCom. OPI, l'interface logicielle pépresse d'Aldus est intégrée.

■ Letraset : MacCLC, Separator, Shapes...

MacCLC, développé en Allemagne, est un logiciel réalisant l'interface entre le copieur CLC 500 de Canon et ColorStudio. Il permet de récupérer un fichier TIFF à partir d'une image scannée sur le CLC 500 et de l'imprimer. Une autre fonction permettra d'utiliser la mémoire vive du Mac à la place des cartes mémoires de l'U.T.I. DesignStudio 1.01 bénéficie d'un langage de programmation pour automatiser le formatage de fichiers issus de bases de données. Enfin le Separator sera le premier à réaliser la séparation de tous les éléments d'une page, y compris les fichiers TIFF, RIFF, PICT 2 et EPS.

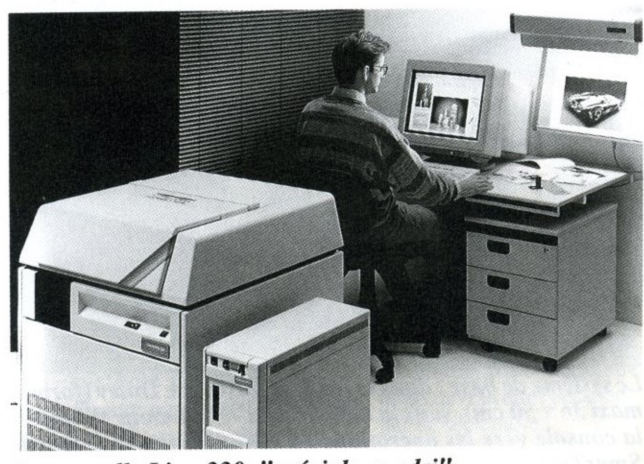
■ Linotype : logiciels et série 30

LinoColor est un logiciel qui offre la séparation quadri d'une page dans laquelle sont insérées des photos couleurs numérisées à partir d'un scanner de bureau. Sans offrir la qualité des gros systèmes de photogravure, les impressions quadri issues de LinoColor et montrées à la Drupa sont tout à fait acceptables. *LinoPress*, en cours de développement, est un logiciel destiné aux quotidiens et aux gratuits. Une multiplicité d'informations de gestion permettra d'optimiser la planification des pages. *LinoForms* est un logiciel de création de formulaires et *LinoTimer* un utilitaire destiné à mesurer le temps passé sur un travail.

Quant aux photocomposeuses, la Linotronic 330 succède à la Lino 300 dont 800 unités ont été vendues de par le monde. Destinée à la sélection couleur, elle expose jusqu'à 3386 points par pouce et offre sept niveaux de résolution. Le nouveau RIP 30, basé sur la technologie Neptune développée par Linotype, dispose de fonctions spéciales relatives aux angles de trame pour les travaux en couleur. L'utilisateur indique l'angle désiré et la linéature de trame (par exemple 60 lignes/cm et 0°, 30°, 45°, 75°) et, à partir de ces données, le RIP génère les valeurs optimales pour obtenir des résultats de sortie sans effet de moiré. Un port Ethernet est fourni.

Après son rachat de Nixdorf et de Hell, Siemens est devenu, via cette cette dernière filiale, l'actionnaire principal de Linotype avec un tiers du capital. De ce fait, des jonctions prépress Linotype-Hell seront sans aucun doute mises en place dans l'avenir.

Enfin, s'il fallait encore prouver la maturité du Mac, sachez que même l'aristocratique Paintbox, Rolls des palettes graphiques, s'interface avec lui via via Copyline. On a toujours besoin d'un plus petit que soi.



La nouvelle Lino 330, "spéciale quadri".

Scitex : la voie pré-presse



Inventeur de la table de montage électronique, Scitex est leader dans le domaine de l'intégration et du traitement des images couleurs avant l'impression.

Dans les année 70, Response fut le tout premier système Scitex, spécialisé à l'époque dans le textile, dont le succès allait rapidement s'étendre dans les domaines du papier peint et de l'emballage. Sur cette base, Scitex inventa la première table de montage électronique en 1979, le système Response 300. La gamme s'étoffa alors au niveau des entrée avec les scanners à plat noir et couleur ainsi que des flasheuses haute résolution en sortie (Dolev et Raystar) ou encore plus récemment des imprimantes pour le contrôle digital de la sortie avec l'acquisition des fabuleuses imprimantes Iris à jet d'encre.

Comparativement à un monde comme celui du Macintosh qui en manque encore, le monde Scitex est un monde extrêmement riche au niveau des standards pour gérer l'image et le texte ainsi que la communication en amont comme en aval avec plus de 120 systèmes! Les tables de montage Scitex sont ainsi connectables avec la plupart des scanners professionnels du marché : Crosfield, Hell, Siemens, Dainippon Screen... Il est ainsi relativement facile d'intégrer une solution Scitex à une installation existante. Il faut signaler aussi l'exceptionnel sens du suivi des modèles dans le temps : les toutes premières tables de montages continuent à être mises à jour régulièrement et sont compatibles avec les modèles actuels. Plusieurs protocoles de données régissent le monde Scitex : Handshake pour le transfert de données entre le monde Scitex et l'extérieur, Scitex CT qui est le format pour les images demi-tons, Scitex LW pour les images au trait. Scitex est aussi à l'origine du tout nouveau format IFEN pour la communication réseau hautes vitesses.



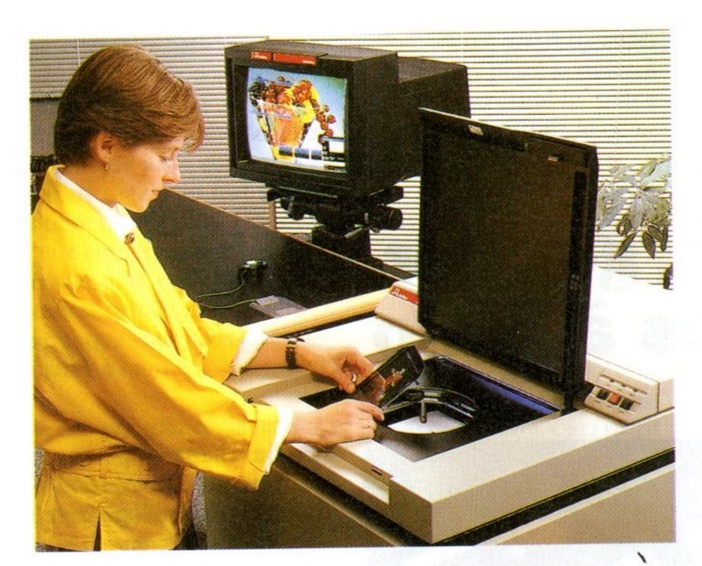
Le système de base : dans le fond, la flasheuse Dolev (format maxi 36 x 50 cm), sous la table le mini-ordinateur Whisper; la console gère les opérations du scanner situé à droite, le SmarTwo (format maxi 6x6 cm) et monte les pages.

Scitex est la première société à avoir donné ses lettres de noblesse à la technologie du scanner à plat CCD, qui a longtemps été considérée à tort comme inférieure par les fabricants de scanner à tambour. Actuellement la gamme des scanners couleur est composée de deux modèles : SmartScanner et SmartTwo. Fondamentalement proche dans leur principe (scanner à plat à barrette CCD), ces deux scanners diffèrent surtout par leur capacité de traitement au niveau format. Orientation et zoom sont obtenus directement à l'écran grâce à un logiciel qui pilote mécaniquement la tourelle du scanner sur lequel sont placés les ektas.

Pour traiter plus spécialement la couleur on trouve deux systèmes, le SoftProof et le RightTouch plaçables en amont comme en aval.

Visionary est un système basé sur le Macintosh 8 Mo avec écran 19" couleur pour le hard et une version améliorée de XPress pour le soft (rotation sophistiquées, layout électronique pour les annotations comme en traditionnel sur calque, lignes de montage...) et une imprimante couleur PostScript. Sa principale fonction est de pouvoir préparer au maximum l'intégration texte/image en travaillant avec des images basse résolution pour le placement et en laissant l'incorporation finale des images demi-tons se faire en haute résolution sur gros système Scitex. Grâce à ce principe de pré-montage, on réalise des économies appréciables en temps et coûts d'utilisation en scindant les travaux en fonction des performances et caractéristiques des différents systèmes. Le principal défaut est l'absolue nécessité de n'utiliser que des fontes BitStream.

VIP est un interpréteur PostScript pour intégrer directement des fichiers PostScript sur table de montage



Le Smart Scanner traite des originaux transparents et opaques d'un format compris entre 35 mm et 20x25 cm. Au fond le poste Softproof pour réaliser le montage et la manipulation chromatique.

Scitex en créant des réserves et indications pour l'incorporation ultérieure des images demi-tons.

Dolev PS, la qualité quadri pour la micro

Tout comme Linotype qui en son temps a donné au Macintosh ses lettres de noblesse dans le domaine du texte, les récentes annonces faites par Scitex ouvrent enfin le monde de la couleur aux possesseurs de Macintosh. Si la flasheuse Dolev ne constitue pas une nouveauté en soit, la connection Mac/Dolev via le PS/Bridge est une véritable petite révolution. En effet PS/Bridge est un interpréteur logiciel PostScript développé avec Adobe et basé sur un IBM PS/2 80/311 équipé de de 12 Mo de Ram. Compatible avec les fontes de type 1, PS/Bridge permet de flasher sur le Dolev tout fichier PostScript ou toute image demitons convertie en format PostScript. Le point fort du système Dolev + PS/Bridge est d'offrir la fameuse qualité de tramage couleur Scitex. Fini les images moirées (effet de tissus écossais) et fini les images ne repérant pas. Car le Dolev est une machine à tambour (film fixe sur un tambour et tête laser hélium néon mobile) garantissant ainsi une précision absolue entre les diverses séparations. PS/bridge substitue donc ses propres algorithmes de tramages à ceux d'Adobe. Pour les fichiers demi-tons convertis en PostsScript, on garde seulement les paramètres de conversion RVB/CYMK de l'image, le PS/Bridge pouvant alors intervenir sur la linéature et les angles de trames. Malgré l'architecture micro, la vitesse du système est très bonne car le soft a été développé à partir de Display PostScript, une version ultrarapide d'un interpréteur PostScript destinée en premier lieu à l'affichage écran. On peut connecter deux PS/Bridge sur un Dolev, l'un pour calculer le fichier pendant que l'autre flashe, d'où un gain de temps appréciable. Il faut savoir en effet que la vitesse de l'unité Dolev, hormis les temps de calcul du Rip, est de deux minutes pour un format de 36x50 cm jusqu'à 3556 dpi en résolution ! Le fichier PostScript est bien sûr interprétable à l'écran de contrôle et est affichable en couleur. Le seul petit reproche que l'on pourrait faire est l'impossibilité de pouvoir flasher en direct, sans conversion PostScript, des fichiers Pict ou Tiff couleur. Mais c'est également le cas de PostScript.

Plus que les systèmes à Rip dédié, même à processeur Risc, la solution Dolev avec son PostScript sur disquette nous apparait comme étant l'avenir : matériel et logiciel peuvent ainsi évoluer très facilement. La meilleure preuve en est le Macintosh avec son système sur disquette : les Mac II de 87 sont encore dans le coup aujourd'hui, mais peut-on en dire autant des Rip 1 Linotype ?

La gamme des tables de montage Scitex est très étoffée. Cela de va de la station Star sur PS/2 pour le travail décentralisé jusqu'au haut de gamme Prisma pour les retouches de grandes ampleur sur des layouts complexes. Les principales différences se situent au niveau de la puissance et des possibilités de retouches sophistiquées pour le haut de gamme : effets spéciaux, aérographe, masques, corrections chromatiques...

Les solutions Scitex sont donc des solutions extrêmement cohérentes pour le domaine du pré-presse, de part leur richesse et leur facilité à communiquer. Ainsi rendons grâce à Scitex d'avoir su ouvrir également ses systèmes au monde de la micro. Certes le Macintosh, bien que plus simple d'utilisation, ne concurrence pas encore les tables de montage Scitex actuelles car il lui reste encore à intégrer la notion fondamentale de système : optimisation des différents composants, étalonnages des scanners, écrans et flasheuses, système d'intégration texte/image améliorés, communication et enfin, last but not least, la formation ! En attendant l'association Mac/Scitex ouvre enfin la voie de la professionnalisation dans le domaine de l'imagerie couleur sur le Macintosh.

Cristophe Lombard 

Nord Compo, premier site Scitex

■ Nord Compo à Villeneuve d'Ascq (Nord) vient d'investir 7 millions de francs dans une configuration de photogravure Scitex. La plus grande entreprise de photocomposition au nord de Paris (une centaine de salariés) est le premier site de test français pour la firme israëlienne dont l'actionnaire principal est Robert Maxwell, le magnat de la presse britannique.

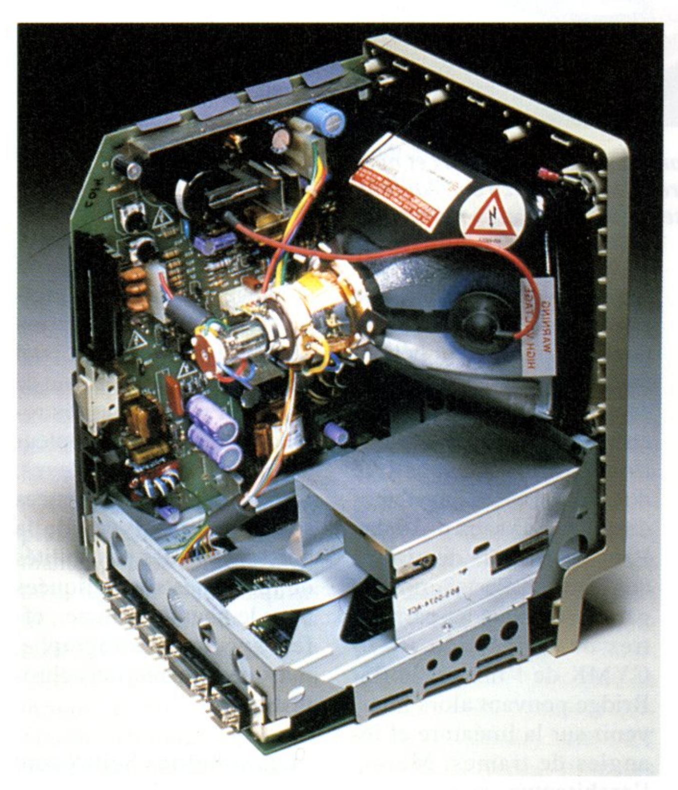
La configuration choisie par Nord Compo comprend: un scanner SmartScanner, sa console de contrôle et de correction des couleurs Softproof, une table de mise en page Assembler, une flasheuse Raystar, et le système VIP-Gateway permettant de récupérer les fichiers PostScript en provenance de tous logiciels pour les reprendre sous XPress Visionary. Nord Compo s'est également équipé du nouveau PS Bridge, interpréteur PostScript tournant sur IBM PS 2 pour convertir tout fichier PostScript en format Scitex pour flashage sur la nouvelle Dolev qui offre une résolution de 3556 dpi. Pour cette unité très demandée, les délais de livraison sont de six mois.

L'ensemble du système Scitex de Nord Compo, qui permettra d'obtenir, à partir d'une disquette Macintosh, des pages entièrement montées intégrant des photos scannées avec la qualité de la photogravure traditionnelle, devrait être opérationnel en septembre.

Comment gonfler votre Plus à 4 Mo



Les barrettes de mémoire vive sont maintenant devenues abordables. Opérez vous-même votre Mac à l'aide d'un tournevis, d'une règle, et d'une pince à ongles.



Inside Macintosh... Après avoir retiré la coque, retirez l'écran anti-parasites (passant sous la carte et accroché aux divers connecteurs). Débranchez ensuite les deux câbles-ruban menant l'un vers la vidéo, l'autre vers le lecteur interne.

Procurez-vous un tournevis Torx TX-15 à long manche, c'est le seul outil vraiment indispensable.

1. Retirez l'interrupteur du programmeur (reset). Débranchez tous les câbles reliés à l'unité centrale : clavier, souris, secteur, disque dur, imprimante, modem...

2. Tournez le Mac de façon qu'il vous présente sa face arrière, et repérez les cinq vis à retirer : deux en bas, à gauche et à droite (facile), une dans le logement de la pile de sauvegarde (facile si vous retirez la pile), et deux sous la poignée de transport, là-bas au fond (difficile si le manche de votre tournevis n'est pas assez long).

3. Sur votre table de travail, posez le Mac sur sa face avant. Faites-vous la main sur les deux vis du bas. Passez à celle placée sous la pile. Attaquez enfin les deux situées sous la poignée. Rassemblez l'interrupteur de reset, les cinq vis, la pile et le couvercle de son logement.

4. Le Mac étant toujours posé sur son écran, prenez votre règle et insérez-la dans la rainure entre les faces avant et arrière, du côté droit ou gauche. Faites-la jouer de façon à agrandir l'interstice. Faites de même pour le côté opposé et la face supérieure. Cela ne devrait pas poser de problème. Vous pouvez maintenant dégager la coque. Profitez-en pour repérer les fameuses signatures des créateurs.

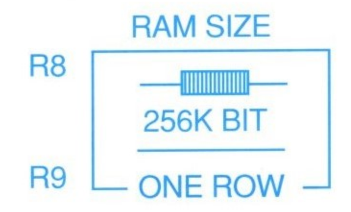
5. Les entrailles du Mac sont maintenant visibles. Faites très attention à ne pas toucher le tube cathodique ou les câbles qui y sont reliés : il y a danger de mort. Par contre, n'hésitez pas à poser la main sur le chassis métallique, de façon à vous décharger de toute électricité statique ; faites-le souvent au cours de ce travail. Remettez le Mac en position verticale normale. Identifiez la carte mère, celle du bas. Retirez l'écran anti-parasites. Repérez les diverses connexions entre cette carte principale et la carte vidéo verticale à droite. La carte mère, pour coulisser vers l'extérieur, vers vous, doit être libérée de tout ce qui y est relié : un câble en nappe vers la carte vidéo, un autre vers le lecteur interne. Le premier des deux est le plus difficile à dégager. J'ai dû utiliser précaution-

neusement un petit tournevis pour décliper le connecteur. Il convient d'être patient à cause de la proximité du tube cathodique juste au-dessus : si vous tirez trop fort sur le connecteur, vous risquez d'être emporté par votre élan vers le tube et de le mettre hors-service... en même temps que vous vous électrocuterez à mort.

6. Faites glisser la carte-mère vers vous et posez-la sur la table. Touchez, encore et toujours, le chassis métallique. Craignez d'endommager vos barrettes (les anciennes comme les nouvelles). Repérez les barrettes. Commencez par la plus proche de vous. Il y a un truc à attraper pour les enlever, et je gage que vous serez plus confiant pour la quatrième que pour la première. Il s'agit d'écarter avec vos pouces les petits clips en plastique de part et d'autre de chaque barrette pour pouvoir avec vos index la tirer vers vous et ainsi la libérer. Cette opération est délicate dans la mesure où l'on craint de briser les clips (ils sont plus solides qu'il n'y paraît) et de toucher les pistes du circuit imprimé (avant de commencer, et pendant l'opération, touchez encore le chassis). Quand vous avez eu raison de la première, posez-la en lieu sûr (pas dans la poche de votre chemise en Nylon) et continuez.

7. Prenez la nouvelle RAM et installez d'abord une barrette dans l'emplacement le plus éloigné. Suivez cet ordre logique jusqu'à la dernière, la plus proche de vous. Ceci ne devrait pas poser de problème ; vérifiez cependant que les SIMMs cliquent bien en s'engageant dans leur logement.

8. Localisez l'endroit repéré «RAM SIZE», près du bord gauche, au-dessus de la main sur la photo. Il va vous falloir couper une résistance. Prenez votre pince à ongles, à défaut de véritable pince coupante. Identifiez le com-



Le composant dont il faut couper une patte. Ceci suffit à indiquer au Mac qu'il peut maintenant adresser les 4 Mégas.

posant repéré «256K BIT», juste en-dessous de «RAM SIZE» (voir schéma) et sectionnez sa patte gauche, puis orientez cette résistance vers le haut, de façon qu'elle soit suffisamment éloignée de l'endroit où elle était soudée sur la carte. On ne sait jamais, si vous deviez un jour transférer vos quatre mégas sur un autre ordinateur, et donc réinstaller vos barrettes d'origine sur le Mac Plus, un point de soudure serait nécessaire pour faire re-connaître à votre Mac la quantité de RAM disponible.

9. Remettez la carte en place, puis l'écran anti-parasites et rebranchez les câbles que vous aviez retirés en 4. Comme vous avez seulement remplacé des SIMMs par d'autres SIMMs, il ne devrait pas être besoin de vérifier les tensions d'alimentation.

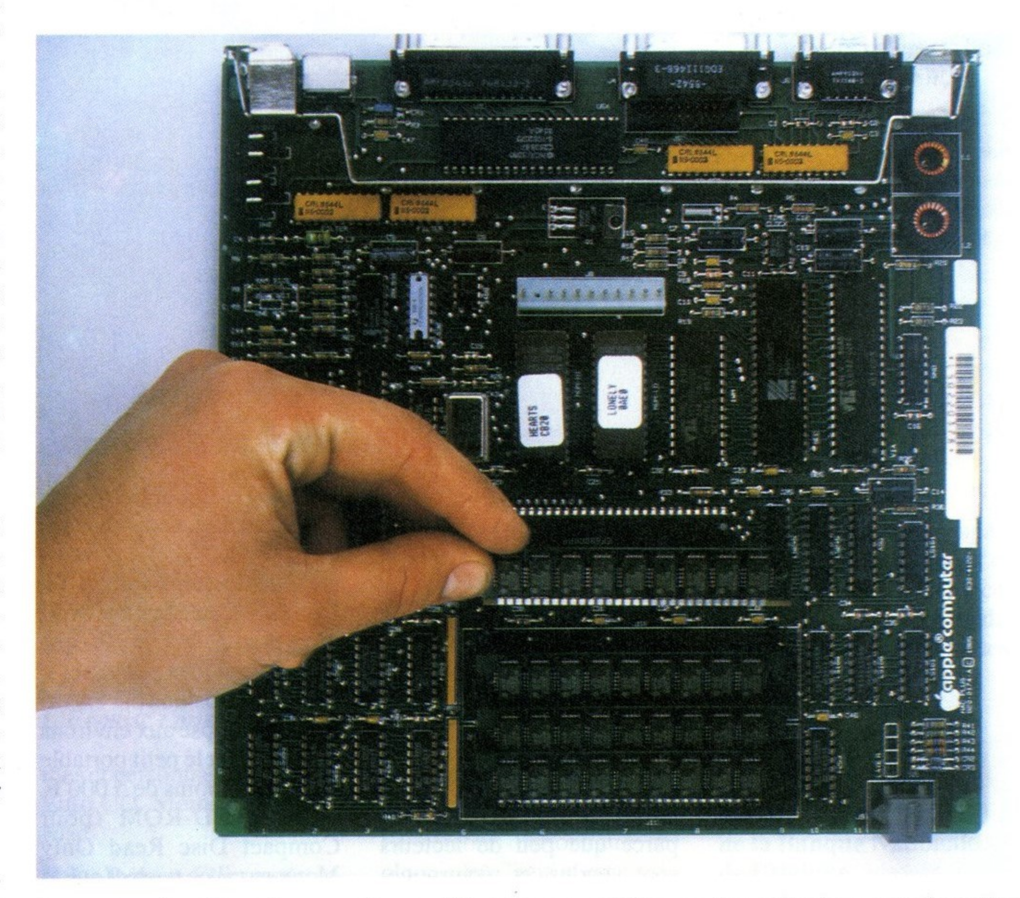
10. Replacez la coque (regardez encore les signatures), les cinq vis, la pile et le couvercle de son logement, réinstallez l'interrupteur de reset.

11. Rebranchez et allumez votre nouveau Mac. Vous aurez peut-être comme moi une angoisse : alors que l'ordinateur teste sa RAM, l'écran reste gris plus longtemps sensiblement qu'avant l'opération. Mais après... à vous les joies du MultiFinder sur votre bon vieux Mac Plus.

Laurent Vitou 

Pour le SE

La même opération est naturellement réalisable sur le SE en tenant compte des points suivants :
- la carte mère est un peu plus difficile à retirer,
- les SIMMs sont disposées différemment,
- la résistance à neutraliser se trouve juste au-dessus de ces dernières.



La carte mère. Deux interventions suffisent pour améliorer votre mémoire : remplacer les quatre barrettes de 256K par celles de 1Mo, et sectionner une patte de la résistance 256K BIT près du bord gauche (au-dessus de la main).

CD-ROM : premiers titres



S'il n'y a encore qu'un peu plus de 10 000 lecteurs en Europe, les prévisions tablent sur un marché de 284 000 unités en 1992.



© Atlantide

Ça y est, le CD-ROM semble enfin décoller. Annoncé depuis plusieurs années, son démarrage, n'en déplaise à de nombreuses études de marché, n'a pas eu la fulgurance attendue : seuls 5 000 lecteurs sont en service en France.

Ce démarrage poussif s'explique : peu de CD sont édités parce que peu de lecteurs sont vendus, et réciproquement. C'est l'histoire de la poule et de l'œuf. Mais aujourd'hui, avec l'essor de l'HyperTexte qui permet de naviguer d'une manière interactive dans le flot d'informations contenu dans un CD-ROM, cela semble vraiment parti. D'autant plus que le prix des lecteurs baisse.

Celui de Toshiba par exemple, est proposé aux environs de 7 000 F et le petit portable de NEC, à moins de 5 000 F.

Car le CD-ROM (pour Compact Disc Read Only Memory : il ne permet que la lecture et non l'effacement et ré-enregistrement), malgré une relative lenteur de lecture, a un gros avantage : sa capacité de stockage, impressionnante (600 millions de caractères, soit 1 500 disquettes ou encore 250 000 pages A4). Bases de données grand public ou spécialisées, programmes éducatifs, documentations techniques de constructeurs destinées à leurs revendeurs, tels sont les les principaux domaines d'application du CD-ROM.

Voici une liste, non exhaustive (près de 200 titres ayant vu le jour cette année), des premiers CD-ROM disponibles. Trois normes sont en lice : Apple, IBM PC, et Atari. Les versions sont mentionnées... si nous en avons eu connaissance (par défaut, vous pouvez toujours lire IBM). Même remarque pour les prix.

Atlas

■ CD Atlas de France
Toutes les données démographiques et socio-économiques du recensement des français, sur leur équipement, l'emploi, la qualification, tirées de l'inventaire communal de 88, rassemblées par les géographes du GIP Reclus. Celles-ci peuvent être visualisées sur des cartes aux échelles des communes, cantons, zones d'emploi, départements et régions. Conçu à partir du logiciel Carto-2D développé par Argo-Infographie (lire Icônes N°14), il permet de réaliser rapidement ses propres cartes thématiques.

Electronic Map Cabinet
Les plans de toutes les villes américaines de taille respectable. Approx. 200 $. Mac.

Geodisc US Atlas
Cartes avec autoroutes et cours d'eaux des USA, au 2 millionième. 18 000F env.

World Atlas
Les cartes géographiques de tous les pays du monde, à l'échelle du 2 millionième (sauf USA et certains pays européens, au millionième voire parfois au six millième). 16 niveaux de zoom.

World Factboock
Banque de données géographiques, politiques et démographiques sur 248 pays. Rien que du texte, mais compilé par la CIA. Env. 100 $. Mac.

Education

Ecodisc
Produit par la B.B.C., ce jeu éducatif offre, via l'exploration et l'exploitation d'une réserve naturelle, les moyens d'appréhender scientifiquement les lois qui régissent un véritable éco-système. Une simulation sur 50 ans vous permettra d'apprécier les conséquences catastrophiques ... ou bénéfiques de vos options en matière de sauvegarde du patrimoine naturel. Il comprend 1 200 images noir et blanc, et autant en couleurs. Il est de plus exploitable directement dans les neuf principales langues d'Europe. B.B.C. Mac.

Electronic Whole Earth Catalog
Plus de 9 000 cartes HyperCard sur tous sujets : société, média, santé, technologie... Proposé à 150 $. Broderbund. Mac.

ERIC
La banque de données la plus répandue dans le domaine de la littérature U.S. de l'éducation. Trois CD faisant le bilan de l'«Educational Resources Information Center» de 1966 à nos jours. SilverPlatter. Mac.

Facts on File New Digest
Principales informations et articles U.S. sur la vie de notre bonne vieille terre parus entre 1980 et 1988. Près de 800 $. Mac.

Encyclopédies, dictionnaires

Encyclopédie Grolier
Les 21 volumes de l'encyclopédie papier, 9 millions de mots, en langue anglaise. Euro CD. Moins de 4 000F. Mac.

New Electronic Encyclopedia
Le texte, mais sans les illustrations de l'Academic American Encyclopedia. Près de 400 $. Grolier. Mac.

Oxford English Dictionnary
12 volumes sur un CD. Env. 18 500F.

Révolutions
Encyclopédie historique de la révolution de 1789 ... aux autres. Dictionnaire des termes et personnages célèbres. Euro CD. Moins de 1 300F. Mac

Le Robert Electronique
Les 9 volumes du grand Robert de la langue française. Plus de 100 000 entrées pour 80 000 définitions, 160 000 citations, correcteur orthographique. Euro CD. Comptez 6 500F.



Exemple de graphique fourni en fichier EPS sur le CD-ROM trimestriel envoyé aux abonnés de Multi-Ad Services. Cette société fournit en clip-art (destinés à l'illustration d'articles ou de publicités) de nombreux journaux américains.

Time Table of History : Science & Innovation
L'Histoire des sciences et technologies du Big Bang à nos jours, projet ambitieux mais réalisation décevante. Autour de 190 $. Mac.



L'Ecodisc : promenade dans une réserve naturelle.

Webster's Ninth New-Collegiate Dictionnary
Le célèbre dictionnaire anglo-saxon. Tout y est : étymologie, origine et même la prononciation enregistrée digitalement. Comptez 200 $.

Zyzomis
Le «Dictionnaire de Notre Temps» d'Hachette : 70 000 entrées dont 20 000 noms propres, un dictionnaire des synonymes et un atlas. Euro CD. Vers les 3 600F.

Bibliographies

Electre
Toutes les informations de la base de données du Cercle de la Librairie : 300 000 titres publiés par 6 300 éditeurs et diffuseurs en langue française. Euro CD. Approx. 8 000F.

CD Littérature
380 auteurs, 800 œuvres, 1200 textes; à partir de la collection littérature de Nathan, dirigée par H. Mitterand, du Moyen-âge au XIXè siècle. Euro CD. Moins de 4 000F.

Lise
Le catalogue complet de la bibliothèque de Beaubourg (400 000 documents). Euro CD. Moins de 5 000F.

Myriade
425 000 livres et périodiques recensés, 150 000 localisés dans plus de 2 600 bibliothèques et centres de documentation français.

Pascal
Base de données bibliographiques, multidisciplinaire (sciences, technologie, médecine) et multilingue. 450 000 réf. Euro CD.

CD Thèses
150 000 notices regroupant toutes les thèses classées en trois domaines : sciences humaines et sociales, médecine, sciences et techniques. Jouve.

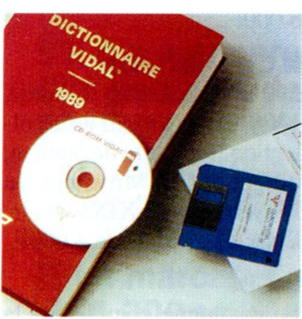
Finances

Centrale des Bilans de la Banque Nationale de Belgique
Les rapports annuels, pour les trois dernières années de 115 000 sociétés opérant en

Belgique. M Van Dijk. Proposé à 100 000 FB pour quatre réactualisations par an.

■ **Diane**
Base de données regroupant les comptes sociaux, des informations générales et administratives des 110 000 plus importantes entreprises françaises, accompagnée d'un logiciel d'analyse économique et financière.

Abonnement à environ 50 000F comprenant plus de 10 remises à jour annuelles. M. Van Dijk.



Le Vidal : la bible des toubibs sur CD-ROM.

■ **Fame**
C'est le Diane (voir ci-dessus), mais pour l'Angleterre.

■ **Kompass**
80 000 sociétés françaises et leurs caractéristiques, 38 000 définitions de produits.

Juridique

■ **Code des Marchés Publics et Travaux**
Outre le code, ce CD propose également des textes réglementaires et administratifs. Euro CD. Autour de 4 200F.

■ **Dioclès**
Jurisprudence, extraits de la banque de données Jurisdata des Editions Techniques. Moins de 7 000F l'abonnement annuel.

■ **Perinorm**
100 000 documents répertoriant les normes de fabrication allemandes (DIN), britanniques (BSI) et françaises (AFNOR). Trilingue. Euro CD. Env. 10 000F l'abonnement pour 12 disques.

■ **T.V.A. 88**
Réunit la Documentation pratique F. Lefebvre de droit fiscal, et les données du Centre National d'Informatique Juridique. Textes fiscaux et jurisprudence en intégralité.

Médecine

■ **Aids Sida**
Toutes les connaissances faisant autorité sur le Sida. Ce disque a été créé par l'Université de Warwick (GB), et fabriqué par Nimbus Records, plus grand fabricant britannique de CD. Il est le premier d'une série, le projet CD-PEDIA, consistant en la mise sur disque compact de toutes les connaissances médicales mondiales.

■ **Cancer CD**
Les bibliographies essentielles concernant le cancer. SilverPlatter. Mac.

■ **Cancerlit**
Références, commentaires et extraits de la littérature mondiale, les dossiers complets du National Cancer Institute.

■ **Medicorom**
Dictionnaire de médicaments (3 400 monographies), annuaires professionnels nationaux : médecins généralistes, spécialistes, hôpitaux et services hospitaliers, cliniques et pharmacies. Lexique médical (3 800 termes en 6 langues). Tarif média médical. Inter CD. Proposé autour de 3 400F. Mac.

■ **Medline**
Le National Library of Medicine en CD. 330 000 références extraites de la littérature médicale mondiale (3 300 journaux et publications). L'abonnement pour un an annoncé à 975 $. EBSCO. Euro CD. Mac.

■ **Osh-ROM**
«Occupational Health & Safety info». Contient 3 bibliographies complètes de banque de données : Nioshtic, du National Institute for occupational safety & health (USA), Hseline du Health & Safety Executive (GB), et Cisdoc (ONU). Au total, plus de 240 000 citations. SilverPlatter. Mac.

■ **PsycLIT**
Citations, articles et travaux de psychologie et sciences du comportement de l'association américaine de psychologie. SilverPlatter. Mac.

■ **Toxline**
Informations et état de la recherche en matière de toxicologie. SilverPlatter. Mac.

■ **Vidal**
Le catalogue des médicaments commercialisés en France, associé à une base de données des interactions médicamenteuses. Euro CD. Autour de 3 500F l'abonnement annuel.

La création des CD-ROM

■ Si vous voulez créer votre propre CD-ROM, sachez que pour une capacité de 500 Mo, il vous en coûtera dans les 36 000F pour 100 unités, 66 000F pour 500, et un petit 95 000F si votre commande est de 1 000 exemplaires. Et prochainement vous ne serez même plus obligé de passer par une société spécialisée.

En effet Sony a annoncé un boîtier capable de graver 32 CD-ROM à la fois, sur des supports vendus environ 300 F pièce. Votre production sera conforme à la norme IS 9660 et pourra être lue dans tous les lecteurs. Un driver PC-PS ou Macintosh permettra de piloter cet appareil, proposé à près de 180 000 F, à partir de votre micro.

Economie, politique

■ **Bilan Economique et Social 82-88**
Ce CD regroupe les données événementielles et statistiques du monde entier, collectées par le réseau des correspondants du journal «Le Monde» depuis 1982. Les points majeurs de l'actualité y sont développés. Euro CD. Voir ci-dessous.

■ **Histoire au jour le jour**
Compilation thématique des événements survenus jour après jour depuis 1945 dans le monde. Chronologie précise des faits, enrichie par des extraits de discours, des déclarations et analyses politiques, diplomatiques et culturelles. Euro CD. Les deux disques sont annoncés à 7 500F. A noter qu'ils allient textes, graphiques et illustrations sonores.

■ **Le Monde en Chiffres**
230 000 données chiffrées qui couvrent les 18 dernières années, 128 indicateurs sur 93 pays. Euro CD. Dans les 3 600F.

■ **Politique et Société en France**
La politique avec un grand «P» : déclarations du Président de la République, ainsi que des principales personnalités politiques (toutes tendances confondues), communiqués officiels, sélections d'articles, de publications ainsi qu'une chronologie de la vie politique française, de 1981 à 1987.

■ **SOVT**
20 000 biographies du journal «Le Monde» consacrées à l'URSS, et 6 000 articles provenant de la presse soviétique.

■ **World Status and Mapping**
Principales données socio-économiques, de l'Europe et du monde entier (à venir), sources INSEE et Eurostat.

Domaine public

BCS PD CD
1 700 programmes du domaine public, distribué par la Boston Computer Society. Autour de 125 $. Mac.

Club Mac
Un abonnement à un véritable magazine électronique. Des articles, des programmes, des piles HyperCard, des graphiques, des jeux ... le rêve pour un abonnement annoncé à 350 $ l 'an. Mac.

Educorp
515 mégas de freeware et shareware. Environ 200 $.

Mega Rom
Une très large collection de programmes. Moins de 50 $.

PD Rom
Des centaines de mégas de jeux, piles, graphiques, fontes, utilitaires rassemblés par le Berkeley Macintosh User Group. Environ 150 $. Mac.

Right Stuffed
44 mégas de jeux, 61 de démo, 78 de sons, 80 de graphisme. Près de 100 $. Mac.

Graphisme

Toutes les illustrations contenues dans les disques suivants n'étant pas forcément du domaine public, attention donc aux droits de reproduction. Ces images sont libres de droits en tant qu'illustrations de documents internes ou confidentiels (projets), mais peuvent nécessiter l'accord de leurs auteurs en cas de diffusion massive.

Art Room
Une référence : plus de 2 800 images pour quand même près de 1 000 $. Ce disque comprend :

- **Digit-Art LaserGraphics** : des centaines d'images en format PICT et EPSF, classées dans PictureBase (lire Icônes n°7)

- **Hot Type** : 100 fontes PostScript issues du catalogue Image Club, accessibles directement sur le disque grâce à Font Juggler.



AgfaType : 770 polices de caractères, la typothèque intégrale d'Abode et les séries Studio propres à Agfa Compugraphic.

- **Public Domain Software** : plus de 100 mégas de programmes du domaine public. Mac.



Comstock : une banque de photos professionnelles (sous copyright) accompagnée du catalogue quadri.

Dark Room
500 photos noir et blanc digitalisées en format TIFF. Comptez 500 $. Mac

Comstock Photography
464 photos noir et blanc digitalisées, livrés avec un catalogue papier présentant les clichés en couleur. Environ 500 $ le volume.

Exotica Rom
Rah Lovely : 107 dessins de pin-ups mais un prix autour de 200$. Mac.

Grafix
2 000 illustrations PostScript réalisées par les allemands de Tanner Dokuments. Env. 2 500F.

Kwikee Inhouse
Dessins prêts à l'emploi (clip-art) proposés en deux formats: Paint et Draw. 2 500F environ. Mac.

Letter Press
Catalogue de polices de caractères PostScript et de Clip Art. Vous ne payerez que ce que vous utiliserez en demandant la clef de déprotection du fichier choisi (25$ la fonte).

Logofix
1 000 pictogrammes au format PostScript. Tanner Dokuments. Env. 2 500F.

NEC Desktop Publishing System
Ces quatre disques comprennent des clip-art en couleur et en 3D : **Clip Art 3D**, env. 400$, 3 000 images noir et blanc EPSF et TIFF; **Image Gallery**,env. 400$, 1 500 photos issues de la banque d'images UniPhoto; **Photo Gallery**, env. 400$, et la quasi totalité des fontes Adobe; **Type Gallery PS**,10 000$ ou 50$ la fonte sélectionnée, accessible selon le même procédé que Letter-Press. Mac.

Les principaux fondeurs ont édité leurs typothèques sur CD ROM : A noter qu'Agfa-Compugraphic propose un lecteur de CD ROM et cinq familles de caractères Adobe pour près de 7 000 F. Le CD contient 770 polices que vous ne paierez que lorsque vous aurez demandé le code d'accès.

Logiciels et produits informatiques

Apple (Le Catalogue)
Contient la description de l'ensemble des produits matériels et logiciels destinés aux ordinateurs à la pomme.

Microsoft Office
Word, Excel, Mail et PowerPoint sur CD, accompagnés d'une documentation et d'une aide sous HyperCard,

ainsi que de nombreux fichiers d'exemples. Env. 900 $. Mac.

■ Programmer's Library
La documentation technique de Microsoft. Le «Quid» des développeurs et autres programmeurs.

■ VideoWorks
200 mégas d'animations réalisées avec le logiciel de MacroMind. Env. 200 $. Mac.

Sciences, techniques, industrie

■ APS Brevets
Tous les brevets déposés aux USA, recouvre la technologie du monde entier.

■ Arbres-Expert
Système expert de reconnaissance des espèces forestières d'Europe occidentale. Nombreux graphiques et photos. Euro CD. Env. 4 000F.

■ Bibliothèque Norelem
Bibliothèque de 20 000 composants mécaniques, principalement destinée à la CAO.

■ Bref
Plus de 10 000 brevets déposés en France (et consultables dans notre langue). La recherche s'effectue sur la notice bibliographique, mais aussi sur un résumé du document numérisé. Jouve. IBM.

■ Demeter
10 000 sociétés, 15 000 articles de presse sur l'environnement agro-alimentaire ainsi que la réglementation sur les colorants et conservateurs. Euro CD. Comptez 4 000F. Mac.

■ Dyonisos Vinirom
Deux CD qui, comme on pouvait le sentir, sont destinés aux œnologues. A consommer avec modération.

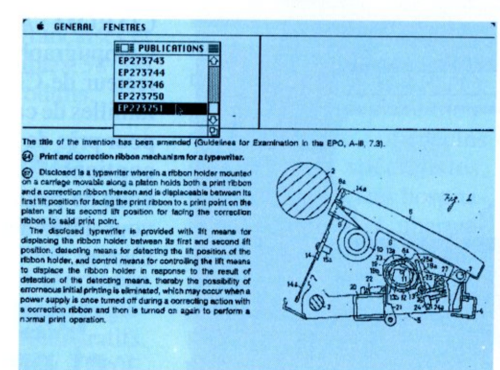
■ Fartec
Une sélection des «Documents Techniques Unifiés», publiés par le Centre Scientifique et Technique du Bâtiment.

■ INPI
12 000 demandes de brevets en Europe (données bibliographiques et 1ères pages numérisées). Jouve.

■ MathSCI
Toutes les définitions des sciences mathématiques. SilverPlatter. Mac.

■ Registry of Mass Spectral Data
Plus de 120 000 spectres de masse, accès directs aux termes de chimie et aux synonymes de tous les composés.

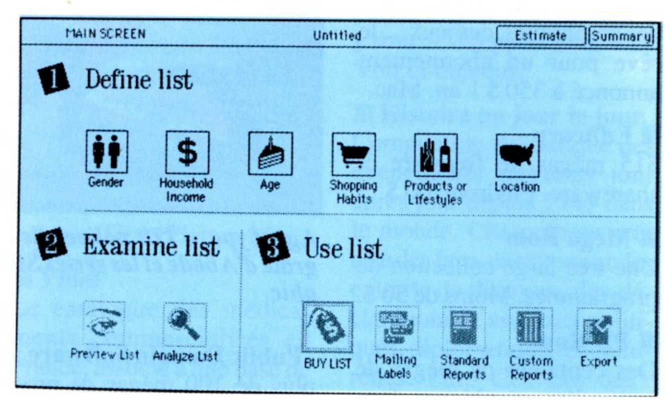
■ Sésame
100 000 références en matière de recherche agronomique tropicale.



INPI (Institut National de la Propriété industrielle), CD édité par Jouve : en cliquant sur le numéro d'un brevet vous accédez aux premières pages numérisées.

■ Urbamet
Constitué par le Ministère de l'Equipement, 100 000 articles et documents internationaux sur l'urbanisme publiés entre 1975 et 1989. Euro CD. Moins de 3 400F.

■ World
Edité par l'office Européeen des Brevets en collaboration avec l'OMPI (Office Mondial de la Propriété Intellectuelle), ce CD-ROM permet de consulter toutes les demandes de brevets (numérisées dans leur intégralité) déposées au niveau international (43 pays). Jouve. IBM.



Lotus MarketPlace : le premier CD-ROM destiné au marketing direct. Vous sélectionnez les adresses en fonction du revenu, de l'âge, des habitudes d'achats... et vous les récupérez dans votre logiciel de gestion de fichier.

Marketing

■ Lotus MarketPlace
Cette pile HyperCard regroupe des données marketing sur 7 millions de sociétés et 80 millions de foyers américains. Pour 700 dollars, l'utilisateur accède à 5 000 noms, les adresses suivantes étant facturées de 100 à 400 dollars par groupe de 5 000. L'aspect intéressant réside dans la possibilité de choisir ses critères de sélection, et de ne payer que pour les adresses sélectionnées.

■ National Directory
Les pages jaunes américaines. Plus de 115 000 sociétés referencées, avec adresse, téléphone, numéro de fax... Dans les 200 $. Mac.

Musiques et sons

■ La Flûte Enchantée de Mozart
Le son digital du CD audio, accompagné de piles HyperCard de commentaires, d'explications musicales ou historiques. Trois disques pour 66 $. Langue anglaise. WarnerMac.

■ Symphonie n° 9 de Beethoven
Même principe que la Flûte Enchantée (voir ci-dessus). D'autres titres classiques sont en préparation chez Warner. Mac.

■ Sound Creative
6 800 fichiers de sons, 8 heures d'écoute. Musiques aussi bien que bruitages, la durée de chaque son variant entre un dixième de seconde et deux minutes trente. CDR Informatique. 1 500F. Mac.

Divers

■ The Bible Library
Différentes versions de la Bible (9), et des documents pour l'étudier (3 000 sermons et illustrations). Près de 10 000F.

■ Chess Data Rom
Les 35 000 plus importantes parties d'échec depuis 1966..

■ Guiness Book Disc of Records
Le célèbre livre des records agrémenté de sons et d'animations. Euro CD. Moins de 800F. Mac.

Vincent Boom 

Service lecteur P 15 page 90

Service lecteur P 16 page 90

ColorStudio, PhotoShop : l'âge adulte de la couleur




Après le texte, voici la maîtrise de l'image.



Illustration photogravée traditionnellement. En-dessous, numérisée sur un scanner de bureau, d'une valeur moyenne de 150 000 F, et flashée sur Linotype.



Séparation dans PhotoShop : les conversions RVB et CMYK sont les plus proches de l'original.



Séparation dans ColorStudio :comme avec PhotoShop, les couleurs sont moins intenses.

Tout le monde reconnait aujourd'hui la qualité et la puissance des outils offerts sur le Macintosh pour le traitement et la manipulation du texte. Signes précurseurs, depuis bientôt deux ans nous avions assisté à la multiplication des logiciels de traitement d'image noir et blanc, et voici que sortent à quelques mois d'intervalle deux logiciels autorisant la manipulation d'images couleurs dont les prétentions apparaissent largement professionnelles. ColorStudio, de la société Letraset, et Photoshop de la société Adobe ouvrent enfin les portes à un vieux rêve : rendre accessible au plus grand nombre l'univers fascinant du traitement de la couleur, tant sur le plan financier que technique.

La micro-photogravure

Nous avons donc abordé ce comparatif entre les mérites respectifs de chacun des deux logiciels, avec en permanence à l'esprit la question de fond : commence-t-on réellement à concurrencer les systèmes professionnels comme ce fut le cas dans le domaine de la photocomposition? Le débat est ici plus délicat car le nombre de paramètres à prendre en compte est nettement plus important: qualité et performance du scanner d'entrée, rapidité de l'unité centrale, qualité et performances du logiciel de traitement d'image et de séparation, qualité et perfor-

mances du périphérique de sortie. Pour être complet, il faut ajouter à cela les problèmes évidents pour établir des étalonnages couleur entre le scanner, l'écran, le logiciel et le périphérique d'impression, plus les problèmes de transmission et de stockage posés par l'énorme taille des fichiers couleur. Il est donc impossible de rendre un jugement sur ColorStudio ou sur Photoshop, si l'on ne relativise pas en fonction de tous ces paramètres. Dans ce sens on peut regetter que la qualité des digitalisations fournies avec ColorStudio et Photoshop, et qui servent d'exemples tout au long des manuels soit parfois assez moyenne, car comment montrer que l'on peut avoir une séparation finale de bonne qualité si la digitalisation de départ est de qualité moyenne ?

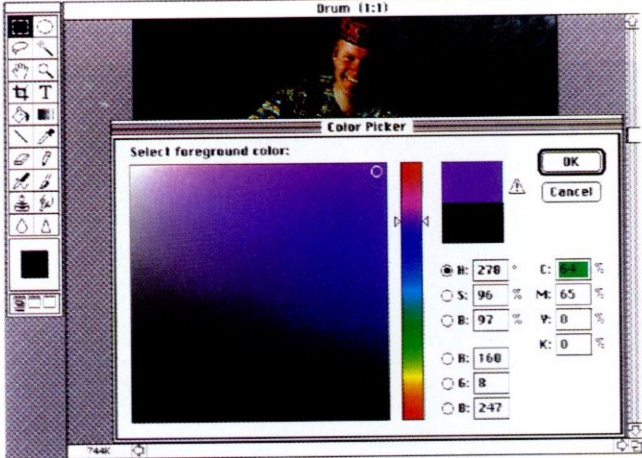
Le poids des docs, le choc des disquettes

Ces deux logiciels annoncent bien à l'ouverture de leurs emballages respectifs que l'on entre dans un monde nouveau : huit disquettes et un classeur épais pour ColorStudio, quatre disquettes et deux fascicules dont l'un faisant plus de 400 pages pour PhotoShop! Ceci confirme bien, si cela était encore à démontrer que la maîtrise de la couleur nécessitera des efforts certains : outre le problème de la formation aux logiciels se posera celui de la formation au monde difficile et parfois arbitraire de la couleur.

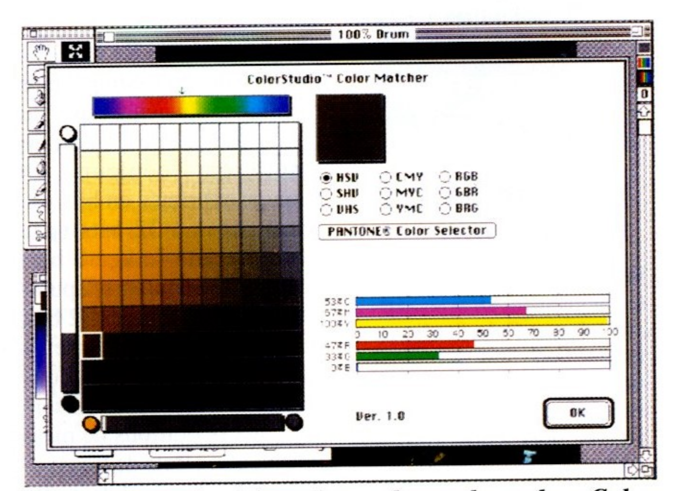
Net avantage au manuel de Photoshop qui en plus d'un deuxième manuel destiné à la prise en main rapide et d'une carte référence pour les commandes, offre un nombre nettement plus élevé d'exemples et de réalisations très concrètes agrémentés de nombreux commentaires dans le manuel principal. Cependant, comme nul n'est parfait, nous avons apprécié, outre le côté plus pratique et plus robuste du classeur de ColorStudio (très important en milieu professionnel), la plus grande clarté de l'aspect général de la documentation. Outre une large part consacrée à leurs fonctionnalités proprement dites, ColorStudio et PhotoShop offrent un véritable cours d'introduction au monde de l'image couleur. On y apprend par exemple comment calibrer l'écran de son moniteur pour obtenir une représentation de la couleur plus correcte ou encore comment choisir la résolution de sa digitalisation en fonction de la fréquence de trame du document imprimé pour garantir une bonne qualité. L'utilisateur d'Image Studio se retrouvera en pays connu car les deux logiciels présentent de nombreuses analogies. Quant à Photoshop, son origine provient d'un logiciel livré avec les scanners BarneyScan et auquel Adobe a rajouté de très nombreuses fonctionnalités.

Le sens de l'ouverture

Color Studio offre d'office les drivers pour les scanners les plus courants du marché : Nikon, Sharp JX 450, Kodak Eikonix... Par contre, Photoshop n'est livré avec aucun driver. Mais selon Adobe les principaux constructeurs devraient proposer leurs drivers comme c'est le cas des Truvel, Microtek, Array et bien sûr Barneyscan. Pour pouvoir traiter les quantités d'information générées par ces scanners, nos deux logiciels travaillent sur le principe de la mémoire virtuelle en utilisant de l'espace sur le disque dur. Inutile de préciser que pour une configuration professionnelle, 8 mégas sur base II fx nous semblent être le minimum nécessaire et suffisant, en attendant le système 7. Dans le même ordre d'idées, même si ColorStudio et PhotoShop peuvent offrir une représentation 8 bits tout en travaillant sur 24 bits, l'achat d'une carte 24 bits est indispensable, surtout si l'on se destine à la retouche couleur. La récente arrivée des cartes accélérées 19" couleur devrait apporter un confort supplémentaire. Ces cartes supporteront le standard GWorld qui permet de stocker dans la RAM de la carte une image écran entière, ce qui accélerera le travail sur une image. De nouvelles mises à niveaux seront malheureusemnt nécessaires pour les logiciels, mais le confort obtenu en vaut la peine. A noter que les deux logiciels peuvent reprendre les formats scannés en provenance du monde Scitex, qui semble être bien parti pour devenir le Linotype de la photogravure. ColorStudio permet même le branchement d'un lecteur à dérouleur de bandes, du genre de ceux utilisés avec les scanners professionnels, directement sur le Mac! Cela nous donne donne déjà un élément de réponse positive quand aux prétentions professionnelles de ces logiciels. En dehors



La sélection et le réglage des couleurs dans PhotoShop. A noter le petit triangle en haut à droite qui signale les couleurs RVB difficiles à reproduire en CYMK.



La sélection et le réglage des modes couleurs dans ColorStudio : on peut également travailler avec la gamme Pantone, mais uniquement retraduisible en CYMK au final.

des classiques formats Tiff et Pict, ColorStudio travaille également au format Riff qui est une amélioration propre à Letraset du format Tiff et qui autorise des compressions beaucoup plus fortes, Crosfield, CT2T et Handshake Scitex qui sont des normes utilisées dans le monde professionnel. De son côté Photoshop offre un nombre hyper impressionnant de formats d'entrée et de sortie mais plus orientés dans le monde de la micro-informatique comme les formats Amiga, Compuserve, EPS, Pict, Pixar, PixelPaint, Tiff et autres... Cependant PhotoShop reprend également le format Scitex en entrée comme en sortie pour tous les travaux de qualité professionnelle.

Les principaux domaines d'utilisation des ces deux logiciels sont ceux de la retouche, du photomontage (outils de sélection, masques...), de la création directe grâce aux nombreux outils de peinture incorporés et bien entendu de la séparation des images couleurs.

Dans l'univers de ColorStudio ou de PhotoShop il faut distinguer plusieurs types de résolution : il y a d'abord la résolution couleur de l'image exprimée en bits par pixel, de 1 à 32 bits (par exemple une image 8 bits possède 256 couleurs, 2 puissance 8). Les images 32 bits utilisent en règle générale 24 bits pour l'information couleur, les 8 bits restants servant aux opérations de masque ou aux effets de transparence. Puis la résolution des documents eux-mêmes qui proviennent en général des scanners, résolution qui peut varier de quelques dizaines à quelques centaines et bientôt milliers de points par pouces! Ensuite nous avons la résolution de l'écran couleur qui, elle, est fixe, généralement aux alentours de 72 à 75 PPI (points par pouces). On comprend mieux alors qu'une image de résolution 300 PPI s'affichera sur un écran 75 PPI dans un format 4 fois plus grand si on veut l'éditer (300/75=4). Toutefois, comme ce phénomène est dû à la limite de la résolution de l'écran qui est fixe, le document en lui- même reste toujours à la même taille et s'imprimera bien au final en 300 DPI. Enfin, il y a la résolution de sortie exprimée en point par pouce, à ne pas confondre avec la linéature qui est le nombre de points par pouce créés à partir des points élémentaires pour simuler les variations de gris. Si la résolution de l'écran reste fixe pour des causes physiques, ColorStudio et PhotoShop permettent d'intervenir sur pratiquement tous les autres paramètres.

Des philosophies différentes

Si ColorStudio et PhotoShop visent à peu près les mêmes créneaux, chacun offre un cheminement spécifique. ColorStudio est un logiciel extrêmement ouvert à la manière d'XPress qui peut recevoir des QuarkXtension. Ainsi, grâce à l'application Resource Mover, on peut rajouter des annexes à la version de base de ColorStudio comme par exemple des nouveaux effets spéciaux, des formats supplémentaires pour l'importation et la sauvegarde, des drivers d'imprimantes et de photocomposeuses, des outils et pinceaux spécifiques, des réglages optimisés pour la séparation des couleurs, des nouveaux drivers de tablettes, etc. Une des annexes les plus spectaculaires de ColorStudio est Shapes qui est quasiment un Illustrator 88 aux fonctions mélangeables avec celles de ColorStudio. Photoshop n'a pas ce sens de l'ouverture mais possède d'office en standard une très grande richesse au niveau des options, ce qui le rendra plus simple pour beaucoup au niveau du paramétrage. On peut néamoins lui adjoindre également des effets spéciaux supplémentaires.

Tout comme un écran 24 bits (19" de préférence) nous semble indispensable, l'utilisateur aura à cœur de s'équiper d'une tablette graphique, un instrument nettement plus précis qu'une souris pour le dessin et la retouche. PhotoShop et ColorStudio fonctionnent tous deux avec les nouvelles tablettes Wacom dont la particularité est de répondre à la pression de la main (voir encadré) et de donner ainsi une plus grande liberté.



PhotoShop est riche en effets spéciaux. Ici "la perspective". La fenêtre en bas à gauche donne les informations sur l'image.

PhotoShop et ColorStudio pilotent directement de nombreux scanners dans l'application même permettant ainsi des digitalisations directes. ColorStudio semble à l'ouverture des documents toutefois beaucoup plus gourmand en RAM comme



Les tablettes Wacom

■ Les tablettes Wacom sont le complément idéal de logiciel tels que ColorStudio ou PhotoShop. Leur principal attrait est de réagir à la pression de la main. Plus vous appuyez, plus votre trait à l'écran s'épaissit, apportant ainsi un confort extraordinaire pour le dessin et la retouche. Autre avantage, le crayon est sans fil et ne pèse que 11 grammes, ce qui ajoute encore au confort global. Ces tablettes utilisent le port modem et, contrairement aux tablettes connectables sur port ADB, offrent une vitesse de tracé beaucoup plus grande. La gamme est extrêmement étendue et va du format A5 jusqu'au format A0 avec en option des curseurs sans fils, 4 et 8 boutons. Le fait que les tablettes Wacom soient également présentes sur la Rolls des tablettes, la Quantel PaintBox (qui vu le prix du système global ne doit pas avoir de considération de prix pour le choix de la tablette), confirme que les tablettes Wacom constituent le meilleur choix du moment.

en mémoire virtuelle que PhotoShop. A tout moment, dans ColorStudio comme dans PhotoShop, on peut obtenir des informations sur la taille, la résolution et le format de l'image. Ainsi par exemple on peut passer la résolution d'une image scannée en 72 PPI à 300 PPI, ce qui la rendra quatre fois plus petite au moment de l'impression. On peut conserver toutefois la taille de l'image en utilisant la technique du resampling : par exemple, pour une image à 72 PPI, l'ordinateur calcule alors par interpolation avec les pixels adjacents de manière à augmenter artificiellement la résolution de l'image à 300 PPI. Toutefois, l'image ainsi recalculée n'offrira pas la même richesse de détail qu'une image de même format directement scannée à 300 PPI par exemple. Le principal attrait de cette technique est d'éviter les phénomènes de pixelisation de l'image si la résolution de capture n'est pas assez fine par rapport à la linéature d'impression ou dans le cas d'images présentant de nombreuses droites. L'avantage dans ce domaine va à PhotoShop, surtout grâce à une disposition beaucoup plus simple et rationnelle qui permet de modifier à la fois la taille de l'image et celle du fond du document.

Affichez la couleur

ColorStudio et Photoshop sont avant tout des logiciels faits pour manipuler la couleur et travaillent en mode RVB, CYMK, HLS et même Pantone dans le cas de ColorStudio. La palette de couleurs est affichée en permanence par teinte et luminosité dans ColorStudio ce qui réduit les tâtonnements car c'est un principe proche de la façon dont nous percevons les couleurs. Les deux logiciels présentent dans la fenêtre palette une zone destinée au mélange et à la recherche de nouvelles couleurs. Si la conversion RVB en CMY est à priori facile en théorie par simple inversion, cela se corse en pratique lorsque l'on passe en CYMK. Il est intéressant de constater que PhotoShop signale par un petit triangle les couleurs RVB ou HLS qui seront impossible à reproduire en mode CMYK, c'est à dire les trois primaires plus le noir, et donne dans ce cas la valeur la plus approchante possible.

Dans les deux logiciels les opérations de corrections chromatiques s'appliquent à la totalité ou à une partie de l'image. Dans le cas de ColorStudio, une fenêtre affiche les courbes chromatiques de chaque composante CMY et de la luminosité générale pour permettre ainsi de modifier et d'améliorer la chromie d'une digitalisation ou encore d'équilibrer différentes images entre elles. Une fois que les réglages sont trouvés, on peut ensuite les sauver de manière à se constituer une bibliothèque de corrections chromatiques spécifiques. Une fenêtre supplémentaire permet de remplacer de façon sélective une gamme de couleur par une autre.

Un des concepts majeurs et novateur de PhotoShop est celui des canaux : chaque type d'image est au moins compris dans un canal. Les images bitmap, à niveaux de gris ou aux couleurs indexées possèdent un canal. Les images RVB peuvent être séparées en trois canaux R, V, et B

Le point fort de ColorStudio est la création des brosses et pinceaux : forme, couleur, transparence, dynamique... tout est possible et paramétrable.

Petit lexique

■ **RVB** : le modèle RVB définit les couleurs par le mélange des trois primaires additives rouge, vert et bleu. C'est le système utilisé par votre scanner ou votre moniteur pour afficher les couleurs. Cette modélisation n'est toutefois pas le système idéal car les couleurs y sont définies plus mathématiquement que par la perception des couleurs telle que notre cerveau la voit.

CMYK : Le modèle CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) est le modèle couramment utilisé dans le monde de l'imprimerie. L'addition du noir permet d'augmenter la gamme des contrastes.

HSV : Le modèle HSV définit la couleur en termes de teinte, saturation (niveau de gris dans la couleur), luminosité (intensité de lumière réfléchie ou transmise par l'image).

Pantone : gamme de couleur obtenue par le mélange direct d'encre entre elles. La gamme Pantone de base comprend 8 couleurs. Un nuancier complet comprend environ 750 couleurs obtenues à partir du mélange des couleurs de base. Il existe de plus des gammes de couleurs métalliques et fluorescentes.

UCR : "Under color removal" ou encore "retrait sous couleurs". Cette technique permet de descendre les valeurs de cyan, yellow et magenta dans les zones de couleurs neutres. Par exemple un noir 88% Y, 88% M, 95% C, 75% K sera remplacé par un noir 68% Y, 68% M, 75% C, 95% K donnant un noir plus dense et beaucoup mois "sale" d'aspect. Les détails dans les ombres sont ainsi mieux rendus. Autre avantage, l'économie d'encre car l'encre noire coûte moins cher à l'achat que les autres couleurs. Le séchage est également grandement facilité. Enfin les défauts de repérage sur le noir apparaissent moins.

GCR : "Gray component remplacement" ou remplacement des gris. Similaire dans le principe à l'UCR, cette technique n'affecte pas seulement les zones blanches, grises ou noires, mais permet également de retirer les portions neutres contenues dans des zones colorées. Les problèmes de moirés peuvent être ainsi réduits et la balance des couleurs apparaît plus propre.

Cromalin : système à base de poudre de la société Dupont pour obtenir une épreuve couleur à partir des 4 films primaires. En mélangeant directement les poudres entre elles on peut obtenir également une approximation de la gamme Pantone.

Matchprint : épreuve couleur de la société 3M. Système à base de films de couleurs primaires exposés à travers les sorties quadri et superposés successivement. Système plus propre et plus rapide que le Cromalin mais ne permettant pas la simulation Pantone.

et s'affichent alors dans trois fenêtres, les images CYMK en quatre, avec bien sûr la possibilité d'effectuer ensuite des modifications sur chacune des composantes primaires (comme par exemple pour effectuer des corrections chromatiques partielles sur l'un des canaux) et de les remélanger de manière à reformer une seule image ensuite. Un maximum de 16 canaux est assignable par image, notamment pour les effets de masques comme nous le verrons. D'autre part des opérations de calculs mathématiques peuvent être appliquées entre les canaux composant chaque image, de manière à pouvoir effectuer des comparaisons ou des modifications (addition , multiplication, soustraction...). Plus familières, les opérations de modification du contraste et de la luminosité sont complétées par une zone de dialogue plus sophistiquée appelée "Level" pour des réglages plus précis : par exemple, la modification de la valeur des tons moyens n'entraîne pas de modification dans les ombres ou les lumières. D'autres moyens d'agir sur la couleur s'offrent à vous tels les réglages de la balance des couleurs applicables dans les lumières, les demi-tons et les ombres ou encore les modifications de teinte/luminosité pour faire des virages de couleur. Enfin, pour être complet vous pouvez redessiner la courbe chromatique de votre image dans chacune des primaires. Par ailleurs, la conversion d'une image d'un mode à l'autre est très facile : 24 bits en 8 bits et inversement, ou encore niveaux de gris en noir et blanc...

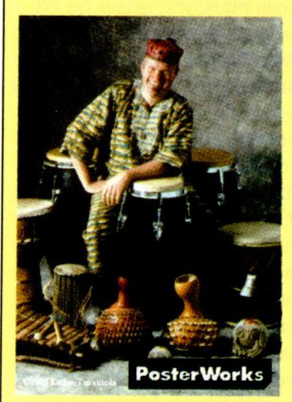
Il est difficile de parler de millions de couleurs sans parler des fonctions de dégradés désormais incontournables : dans ce domaine, les possibilités les plus puissantes sont offertes par ColorStudio dont les valeurs de dégradés sont définissables en interpolant trois couleurs de base dans n'importe quelle direction.

Avec ColorStudio on peut se demander s'il est encore nécessaire d'acheter un programme de peinture 24 bits. En effet, nous avons une ébauche d'outils de peinture avec un nombre incroyable d'options de réglage : modification de la forme, de l'opacité, du diamètre et de la vitesse de ces effets, le tout combinable... Confort supplémentaire, les fenêtres des différentes brosses, aéro... et la palette des couleurs sont affichées en permanence. Avec ColorStudio tout comme avec Photoshop, on peut peindre en reprenant une portion de l'image en n'importe quel point de l'écran ou encore créer des effets impressionnistes. Toutefois, aucun des deux logiciels ne possède d'outils simulant la craie, le crayon gras ou le fusain pour des rendus plus arrachés.

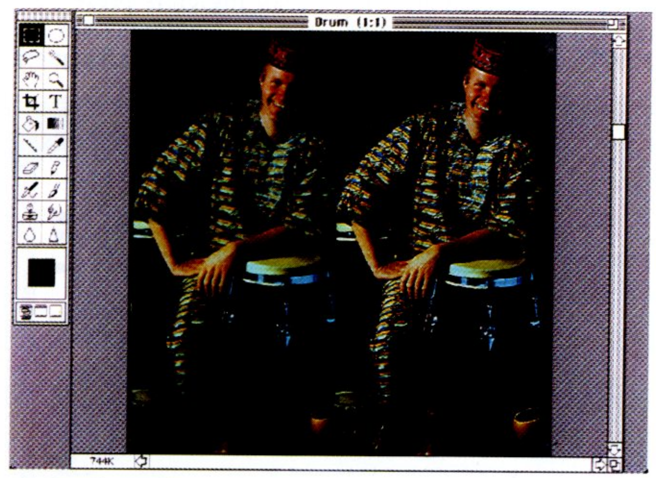
Le retrait sous couleur



Le retrait sous couleur existe en réglage de base dans PhotoShop. Toutefois les valeurs sont un peu trop fortes et l'image perd du détail, tout en restant plus proche de l'image digitalisée.



ColorStudio souffre d'un manque de retrait sous couleur en réglage de base pour la sortie. De ce fait, l'image apparaît plus faiblement contrastée. Remarquez le noir "sale" (il se superpose aux trois primaires à l'aplat) pour le cartouche "PosterWorks".



Option fort utile en photogravure, l'effet "Sharpen" permet de rendre plus nette une quadri d'aspect un peu flou en augmentant les contrastes sur les contours de l'image.

Les outils de sélection et de masques

Dans ces deux programmes l'outil de choix est la baguette magique qui mérite dix fois son nom : associée aux réglages "Tolérance" (suivant les réglages, plus ou moins grande prise en compte des couleurs adjacentes proche de la couleur sélectionnée) et "Fuzziness" qui adoucit le contour de la sélection. A partir de la zone sélectionnée on peut obtenir une bordure de l'épaisseur que l'on désire, exprimée en pixels. Autre possibilité, l'option "Feather" définit une zone dégradée autour de la sélection pour permettre des incrustations avec d'autres images plus douces. A noter que ColorStudio possède la faculté de choisir soit l'extérieur de la sélection, soit l'intérieur. De son côté PhotoShop avec la commande "Defringe" supprime les pixels parasites en bordure de chaque sélection. Celle-ci s'opère également sur une couleur, auquel cas les deux logiciels vont rechercher la présence de la couleur ou de la gamme de couleurs dans la totalité de l'image. Signalons également que le lasso permet enfin de sélectionner des séries de lignes droites.

Outres les outils de sélection, les fonctions masques sont également des éléments primordiaux dans le domaine de l'incorporation d'images.

ColorStudio offre trois plans de travail à la manière de PixelPaint Professionnal : plan normal, plan masque, plan travail + masques. ColorStudio offre d'exceptionnelles possibilités comme la sauvegarde d'un masque spécifique associable à tout document. De plus, à chaque masque est associable un



Les corrections chromatiques de ColorStudio : on peut modifier une couleur primaire en "tirant" sur chacune des courbes CYMK. En cliquant sur l'icône de la disquette, on peut appeler des corrections préprogrammées : retrait sous couleur, GCR...

niveau de transparence compris entre 1 et 255, et les effets sont réglables grâce à une fenêtre de dialogue très visuelle.

Si les options masques proprement dites sont absentes du côté Photoshop, ce dernier n'en offre pas moins une philosophie différente mais tout aussi puissante: en premier lieu toute zone sélectionnée devient alors active, le reste de l'image étant automatiquement protégé. De plus, le concept des canaux de Photoshop permet d'associer à l'image de base des canaux supplémentaires qui serviront de masques, jusqu'à 15 masques maximum en fonction de l'image de départ.

Des logiciels qui font de l'effet

Les effets se rangent en deux grandes catégories. Nous avons tout d'abord les effets dynamiques classiques : rotation, déformation, miroir et, en plus dans Photoshop, perspective. Puis viennent les filtres aux effets spectaculaires: flou, netteté, défocalisation, effet de bougé... Chacun des deux logiciels possède ses filtres spécifiques avec un avantage certain à PhotoShop pour la richesse des effets proposés et l'étendue des paramétrages: filtrage de bruit de l'image, effets de vagues, de gouttes d'eau, de bulles, de spirales... Citons pour ColorStudio un superbe effet de peinture à l'huile, utile pour obtenir un effet rough à partir d'une photo ou l'effet "Relief" totalement paramétrable et qui simule une impression en creux ou en relief sur une surface.

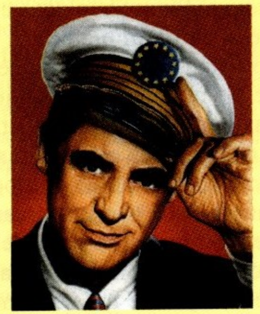
Vers l'intégration texte/image

Ce sont les fonctions texte qui malheureusement sont le point faible de ces deux logiciels. Non pas qu'elles soient inexistantes, mais utilisant le mode bit-map chaque texte devient non éditable une fois validé. Toutefois, ColorStudio contourne ces limitations avec le module additionnel *"Shapes"* qui permet d'intégrer des fichiers EPSF au document de base (voir encadré). Dans le cas de PhotoShop, il est extrêmement surprenant de ne pouvoir disposer d'un plan PostScript pour les textes et les incorporations EPSF. En effet, rappelons-le, la société Adobe, éditeur de Photoshop est également l'inventeur du langage PostScript. Et ce n'est pas pour cause de difficultés car un tel plan existe déjà depuis plus d'un an dans des logiciels tels que *LaserPaint Color II* (voir dossier peinture d'Icônes N°18) ou plus récemment *PosterWorks*. Il serait également intéressant d'y associer une gestion des plans comme le font par exemple *Canvas* ou *FreeHand*. Sans vouloir penser à avoir toutes les fonctionnalités offertes par des programmes de mise en pages, l'adjonction d'un plan PostScript pour les textes serait idéale pour les montages directs de documents comportant peu de textes tels que affiches, annonces presse... On éviterait également de se retrouver avec les méga-fichiers imposés par la conversion Bit-map/EPSF. On retrouve ici l'un des principaux problèmes de l'intégration texte/image qui sont en fait des problèmes dus aux limitations de PostScript, à savoir une gestion très mauvaise des images bit-map en terme de taille et de vitesse de traitement. Cependant des améliorations vont faire bientôt leur apparition avec l'annonce de PostScript niveau 2 faite par Adobe : vitesse de traitement améliorée, fonction de transfert spécifique en fonction des périphériques d'impression, compression d'image dans un rapport de 25, meilleure qualité de séparation... Toutes ces petites gâteries ne seront pas là avant le début de l'année prochaine.

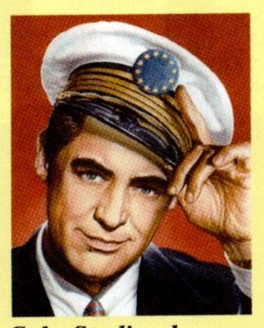
Des séparations sans douleur

ColorStudio et Photoshop sont des logiciels historiques car ils offrent pour la première fois sur micro une qualité de séparation quadri acceptable. Sur une sortie traditionnelle telle que sur une photocomposeuse, la qualité n'est pas encore du niveau professionnel, même si l'on s'en approche de très près. Mais lorsque l'on passe sur une flasheuse de qualité quadri, tout s'arrange (lire encadré Dolev Scitex). Si les deux logiciels offrent des fonctions de prévisualisation écran des couleurs primaires avant séparation, avec pour ColorStudio un contrôle très précis des quatre primaires, des fonctions de tranfert (globale ou par couleur) de l'engraissage en fonction de la qualité de papier utilisée

Remplacement des gris



PhotoShop : avec le remplacement des gris, les phénomènes de moirés et de rosette sont moins visible (ici dans la veste).



ColorStudio : les problèmes de remplacement des gris et de retrait sous couleur devraient être réglés cet été. Pas moins de six niveaux d'intervention pour l'UCR et le GCR seront possibles avec le nouveau séparateur intégré.

(couché, offset...), les richesses de paramétrage offertes par PhotoShop sont beaucoup plus grandes : calcul automatique de linéature pour des valeurs non standard, modification d'engraissement pour le repérage, meilleur contrôle du film de séparation des noirs, notamment pour les opérations de retrait sous couleur (UCR, voir lexique) qui évitent d'avoir des noirs tirant sur le marron sale et augmentent ainsi les détails dans les ombres.

L'heure du bilan

Le lecteur arrivé au terme de cet article aura compris sans peine qu'avec ColorStudio et PhotoShop nous entrons de plein pied dans le domaine des professionnels de la couleur. Il ne manque pas grand chose pour y être complètement sinon choisir avec soin tous les composants de son système (scanner, logiciels de compression, Mac fx, mémoire, flasheuse...) et de les étalonner soigneusement entre eux, chose particulièrement difficile car, par exemple, la colorimétrie d'un écran varie en fonction de l'intensité de l'éclairage ambiant. Le deuxième problème se situe dès que l'on veut passer à l'intégration texte/image, car la solution d'avoir quatre fichiers EPSF, plus un fichier pour l'affichage écran, le tout exporté dans un programme de mise en page n'est satisfaisante ni en termes de stockage et de manipulation, ni en termes de vitesse.

La grande et classique question est bien sûr : lequel choisir? Photoshop étant un logiciel plus équilibré en version de base que ColorStudio, nous aurions tendance à le conseiller pour tous les travaux courants de séparations destinés à être flashés sur Lino 300, Agfa 9600... De plus, ses outils de sélection, les possibilités de réglage chromatiques, les effets spéciaux et les Alpha Channel en font un logiciel que l'on utilisera avec un rare plaisir sur des configurations plus professionnelles. Le plus gros reproche que l'on pourrait lui faire se situe au niveau du plan texte et des fonctions PostScript inexistantes.

ColorStudio est plus un logiciel s'intégrant dans un système, en l'occurrence ici Design Studio et Design Separator. Prévu pour cet été, l' utilitaire de séparation de chez Letraset est basé sur la technologie Optronics. Selon les spécialistes, cette dernière offre la meilleure qualité de séparation disponible dans le monde Macintosh, notamment pour les détails dans les ombres. Ce logiciel offrira des réglages très précis pour le GCR et l'UCR, ce qui manque à ColorStudio. Celui-ci étant plus riche en standard d'importation et d'exportation professionnels, il pourra ainsi plus facilement s'intégrer dans des configuration professionnelles : Crosfield, Hell, Scitex... L'intégration texte/image est beaucoup plus facile grâce au module Shapes qui est un véritable Illustrator sous ColorStudio. Ne lui manque que des fonctions texte beaucoup plus puissantes et la possibilité d'importer directement du FreeHand ou de l'Illustrator, toujours dans un souci d'économie de taille de fichiers et de vitesse de traitement. Deuxième point intéressant, la richesse et l'ergonomie des outils de dessins font qu'avec ColorStudio on peut s'affranchir de l'achat d'un logiciel de peinture. Enfin, cet été, ColorStudio devrait être connectable à la CLC 500 de Canon (lire Icônes N°22), en entrée (utilisation directe du scan de la CLC) comme en sortie. Suprême raffinement, la mémoire du Mac pourra être utilisée comme mémoire additionnelle pour la CLC, ce qui devrait faire de ColorStudio un programme majeur pour constituer le centre d'un système intégrateur texte/image avec sortie couleur de contrôle de qualité acceptable.

L'addition du prix des deux logiciels avec une configuration matérielle complète faisant que l'on est très en dessous du prix des tables de montage traditionnelles, nous ne saurions trop recommander aux professionnels d'acheter à la fois ColorStudio et PhotoShop.

Christophe Lombard

La séparation multicanaux de PhotoShop permet d'effectuer des retouches par couleur vidéo.

Les logiciels de compression d'images

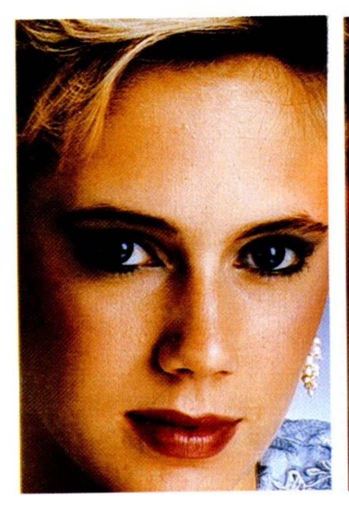


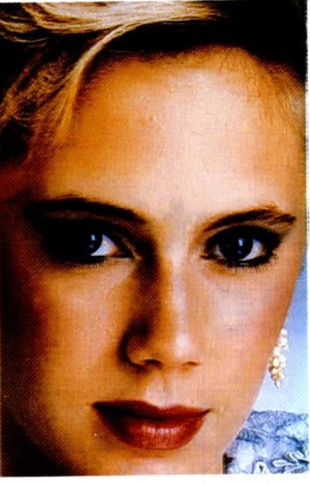
Un des plus gros problème quand on veut entrer dans le monde de l'image de qualité professionnelle est la taille des fichiers. Une image couleur de format A4 occupe facilement 30 à 40 mégas. Ces images posent donc un gros problème en terme de stockage et de manipulation. Si, pour la manipulation proprement dite de l'image, ColorStudio et PhotoShop travaillent déjà depuis quelques mois sur le principe de la mémoire virtuelle sur disque dur, il n'existait aucune solution professionnelle pour la compression d'image hormis *Stuffit* ou le format *Tiff compressed* qui n'étaient pas réellement satisfaisants.

Mais deux technologies sont venues bouleverser totalement les choses dans ce domaine : le standard de compression JPEG, résultant de l'association de plusieurs sociétés aux Etats-Unis, permettant de compresser des images jusqu'à des taux de 40 fois, et le circuit intégré de la société C-Cube offrant des taux de compression/décompression pouvant aller jusqu'à plusieurs dizaines de mégas par seconde.

Il existe depuis peu deux logiciels de compression : *ColorSqueeze* de Kodak, basé sur le standard JPEG, et *Image Press* de Storm Technology, un standard amélioré du JPEG. Ni l'un ni l'autre ne traitant les fichiers mixtes (textes/images comme XPress). De son côté, *DiskDoubler*, présente le mérite d'être à la fois plus puissant et plus rapide que Stuffit.

Colorsqueese est directement dérivé du standard JPEG. Il accepte en entrée les fichiers au format Tiff et Pict 24 bits. Trois taux de réduction sont disponibles : normal (5x), moyen (10x), élevé (20x). Ces valeurs étant moyennes, des taux plus forts pourront être obtenus suivant le type d'image. Une mini image, associable à toute image compressée, permet la prévisualisation. Nos tests ont portés sur une image 24 bits d'une taille de 760





A gauche, extrait d'un fichier TIFF d'une taille de 2556K. A droite, comprimé à 126K avec ColorSqueeze. La perte de qualité, minime, est néanmoins visible au niveau du front.

Ko installée sur un Mac II fx équipé d'un disque dur Quantum de 170 Mo au temps d'accès de 12 ms. En compression basse, l'image est passée à 156 ko en 19 secondes, soit un taux de compression de 4, en moyenne 95 k en 18 secondes, soit un taux de compression d'environ 8, et en haute 47 Ko en 16 secondes, soit un taux de compression de 16. Les taux de décompression ont été voisin, soit environ 20 secondes.

ImagePress utilise une variante propre du JPEG, le JPEG++. La principale différence est que l'on peut appliquer des taux de compression en fonction des zones sélectionnées, ce qui offre un travail de compression beaucoup plus fin. De plus, le logiciel utilisera une carte de Compression/décompression directement appelable à partir de l'application. Cette carte devrait être disponible au début du mois de septembre. Comme nous n'avons eu en notre possession qu'une version démo limitée, nos essais ont porté sur la compression standard JPEG. Le fichier est passé de 760 Ko à 36 Ko en 15 secondes, soit un taux de compression de 21. La vitesse de décompression de l'image a été de 17 secondes, des performances voisines du logiciel de Kodak. A noter qu'on n'a pas d'échelle indiquant le temps du déroulement du processus de compression/décompression comme dans ColorSqueese.

Pour *Diskdoubler,* les performances sont beaucoup plus modestes. L'image passe de 760 Ko à 543 Ko en 25 secondes. Mais l'intérêt premier de DiskDoubler ne se situe pas avec les fichiers images. Pour les fichiers classiques, du genre XPress ou FreeHand, les taux de décompression peuvent aller jusqu'à 50%, ce qui est loin d'être négligeable. La nouvelle version 2 devrait aller jusqu'à 75%. Diskdoubler est livré avec un petit utilitaire libre de duplication qui permet de décompresser un fichier sans posséder pour autant le logiciel. Une très bonne idée dont devrait s'inspirer ColorSquesse et ImagePress.

Ces logiciels représentent une excellente solution à tous les problèmes de stockages et de transferts d'images pour peu que l'on s'en tienne à des taux de compression raisonnables (entre 10 et 20), taux variables bien sûr suivant l'image et la qualité finale nécessité par le support sur lequel l'image sera imprimée. Il est évident que plus les fichiers sont gros, plus leurs temps de compression/décompression sont longs. Ceci dit, même si l'on passe 10 minutes à compresser un fichier de plusieurs mégas, le jeu en vaut largement la chandelle si ce dernier est destiné à être expédié ensuite par modem chez votre photocompo/photograveur.

L'arrivée des cartes de compression/décompression devrait leur donner un démarrage fulgurant dans les domaines de l'image professionnelle. **C.L.**

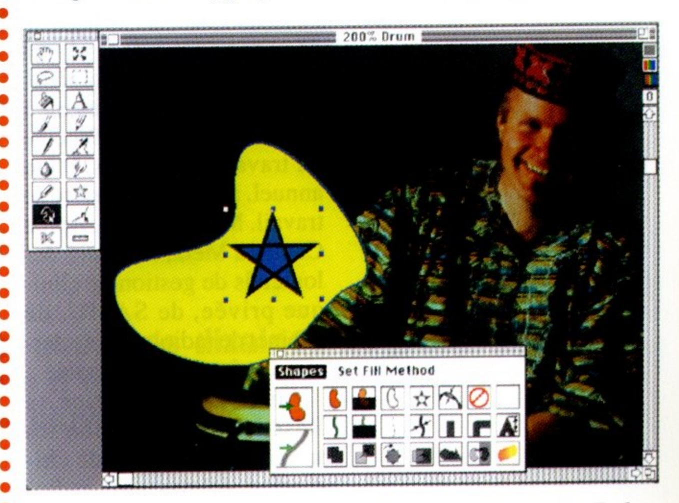
Shapes : Illustrator en DA

■ ColorStudio est un logiciel extrêmement ouvert. Grâce au *Resource Mover*, il est possible d'y adjoindre des extensions. Shapes est certainement la plus spectaculaire d'entre toutes et, en créant un plan PostScript totalement indépendant du plan bitmap, pourrait se comparer à un Illustrator disponible sous ColorStudio. Ainsi l'on retrouve toutes les fonctions de base d'Illustrator : outils pour le dessin en courbes de Bézier, à main levée, tracé de lignes droites, ciseaux, contrôle de l'épaisseur et de la couleur des lignes, du remplissage, rotation, effet miroir, déplacement et duplication, alignement, mise à l'échelle, grille, interpolation de deux vecteurs... Ces derniers ainsi tracés sont en résolution indépendante de l'écran ou de celle du fichier bitmap. Plus on zoome sur un détail créé avec Shapes, plus ce dernier s'affine. Chaque objet créé est resélectionnable en cliquant simplement dessus, au contraire d'une sélection d'une image bitmap qui est perdue lorsqu'elle est désélectionnée. Il est possible de mélanger le plan PostScript et le plan bitmap. Chaque sélection d'une portion bitmap peut devenir un objet et inversement. Dans ce cas, Shapes transforme l'objet en bitmap avec la possibilité d'avoir des niveaux de transparences et d'appliquer les brosses et pinceaux de ColorStudio au contour vectoriel de l'objet. On peut de plus coller une image bitmap à l'intérieur d'un objet.

Shapes ouvre ainsi la voie du mélange du texte et de l'image : par exemple pour créer des masques vectoriels à résolution indépendante dans lequel on collera une photographie ou pour obtenir des textes transparents anti-aliaisés, manipulations impossibles avec PostScript actuellement. De plus, avec l'importation directe des fichiers EPSF, on n'est plus obligé d'exporter le fichier bitmap en EPSF pour incorporer un logo par exemple, opération génératrice de mégas fichiers. Shapes peut calculer des fichiers PostScript à n'importe quelle résolution pour une sortie sur des systèmes prépress professionnels non PostScript tels que Hell, Crosfield, Scitex...

Dans le domaine de la vidéo, Shapes apporte la puissance que PostScript a donné dans le monde des imprimantes : la manipulation de contours de fontes et de dessin à résolution indépendante par rapport à celle de l'écran. Il ne manque que des fonctions textes PostScript, et pourquoi pas l'ouverture et la conversion directe en importation des fichiers des grands logiciels classiques : Illustrator, Freehand, XPress...

Le mélange du vectoriel et du bitmap, tant au niveau vidéo qu'au niveau de l'imprimé, fera de ColorStudio un logiciel incontournable lors de son implémentation finale. **C.L.**



"Shapes", l'intégration vectorielle/bitmap de ColorStudio. En bas, la fenêtre qui permet d'intervenir sur les paramètres des objets.

Les nouveautés du Medec



Près de 60 000 visiteurs du monde médical ont parcouru les 500 stands de ce 18è Medec qui hébergeait également Informedica, 7è salon de l'informatique médicale.

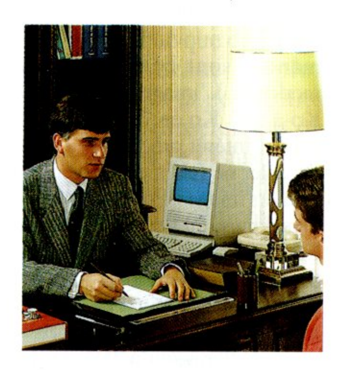
A tout seigneur tout honneur, Prokov, éditeur nancéen de MédiStory, élu Icône d'Or 89 des logiciels médicaux, et qui s'est également vu décerner un peu plus tard le premier prix de notre confrère *Le généraliste*, présentait la version 1.09 de MédiStory Fichier. Celle-ci offre la gestion de file d'attente des patients dans le cadre d'un réseau d'un cabinet de groupe et dispose désormais d'un thésaurus. Autre nouveauté, Prokov a réuni 50 médecins la veille du salon pour prendre le pouls des utilisateurs de MediStory dont 1 700 exemplaires ont été vendus depuis sa création en 85. Quant aux autres logiciels médicaux, ils sont généralement développés sous 4D, Omnis 5, et HyperCard.

Sur 4D

Développé par ETC à Amiens, Facto est un logiciel de gestion des séjours d'une unité de soins. MédiKEY édité par Prisme, est destiné à gérer un service de médecine du travail : plannings, bilan annuel, accidents et arrêts de travail. MicroService, Apple Center à Metz, a montré des logiciels de gestion de clinique privée, de SAMU, de cabinet de radiologie, de dermatologie et de pharmacie.

Varimed, qui décline sa Base Médicale 4 selon les spécialités (cabinet de chirurgien, échographie-radiologie, gynéco...) vient d'ajouter à son catalogue Anaconda, logiciel d'anatomie pathologique.

Outre Médi 4D (vendu à 200 exemplaires), Arrowbase propose désormais



Ophtalmo-Log, Neuro-Log, et O2 Base pour pneumologues et allergologues. A noter que leur auteur, le Docteur Jacques Beuzelin, vient de créer à l'aide de Dragster un serveur 8 voies sur Minitel, 36 17 REMPLA, dont l'objet est de faciliter les remplacements en milieu médical.

PreciPath est un logiciel de gestion de laboratoire d'anatomie et de cytologie pathologiques développé par Informatique V.0. à Nancy.

Sur Omnis 5

Le même éditeur diffuse Précilab, un logiciel de gestion de laboratoire d'analyses médicales. Omnis 5 offrant la possibilité de transformer quasi instantanément une application Mac en une application Windows, Précilab tourne également sur PC, mais beaucoup moins rapidement. Proposé à 22 500 F, il a déjà été vendu à 30 exemplaires.

Sur HyperCard

Isis est un logiciel de surveillance de la grossesse développé par LSO à Clamart. Les données peuvent être instantanément récupérées dans MédiStory.

AlterMed est le nouveau nom d'HyperMed. Multiutilisateur, il est devenu plus rapide, et les modules Agenda et Compta sont disponibles indépendamment. Les auteurs qui se sont séparés de leur éditeur, indiquent en avoir vendu une quarantaine.

Système expert

AideDiag, système expert d'aide au diagnostic, a été largement amélioré depuis sa création en 86 : plus grande facilité d'utilisation grâce en particulier à l'usage des fichiers réduits, base de connaissance (391 maladies) entièrement revue, couleur...

AideDiag a déjà aidé à établir trois diagnostics difficiles : une intoxication à l'oxyde de carbone, un cas de Saturnisme et un de Shoshin Béribéri, ces deux derniers à l'hôpital de Sarlat.

Enfin signalons la naissance d'une chaîne de télé «interdite au public», *Canal Santé*, qui diffuse quotidiennement par satellite quatre heures de programmes de formation et d'information pour les professionnels de la santé. **J.P.G.**



Des jeux pour les vacances

J.LUCCHINO

Pour petits et grands, voici quelques dizaines de jeux instructifs et amusants afin d'occuper agréablement les journées pluvieuses.

Cahiers de vacances pour enfants sages



Comment réviser ses leçons en s'amusant.

Le Club PoM Informatique de Courrières, qui regroupe plusieurs enseignants passionnés d'informatique du Pas-de-Calais, nous a fait parvenir quelques disquettes contenant des utilitaires pédagogiques qu'ils ont développés à l'intention de leurs élèves.

Nous avons été très impressionnés par ces programmes qui sont tous d'une grande qualité technique (la plupart semblent développés en ZBasic) et qui ont, surtout, une excellente valeur pédagogique. Par ailleurs, chacun de ces logiciels a été particulièrement soigné sur le plan graphique, ce qui, pour des élèves du primaire, est très important.

Désireux de faire partager leur expérience pédago-informatique (informatico-pédagogique ?), les membres du Club PoM ont décidé de distribuer leurs produits à toute personne qui en ferait la demande, et ce, à un prix très intéressant qui couvre simplement les frais de duplication et d'envoi des disquettes (130 francs pour la plupart d'entre eux).

Voici la description de quelques-uns de ces programmes, choisis d'une manière arbitraire parmi la vingtaine de titres déjà mise à la disposition du public, dans quatre catégories : français, mathématiques, pluridisciplinaire et loisirs.

Français

MFG : Mots fléchés graphiques



MFG est un programme éducatif de mots croisés ou de lectures fléchées. Il permet des activités de révision, de lecture silencieuse, ou de consolidation d'acquisitions antérieures. Sa mise en œuvre est aisée et rapidement comprise par l'enfant.

Il se présente comme une grille de mots croisés que l'élève doit remplir en ayant comme aide une image que son professeur aura préalablement introduite en construisant la grille.

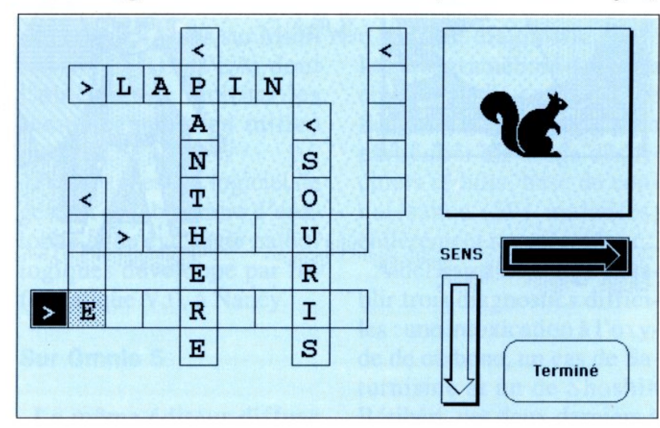
A condition de se constituer une importante bibliothèque de dessins, ce programme peut fort bien convenir aux petites classes pour l'apprentissage de l'orthographe des mots courants. De plus, il permet aussi l'apprentissage du clavier de l'ordinateur et est extrêmement simple à comprendre pour les enfants.

Il peut aussi être précieux, pour un professeur de langues, en collège, pour proposer à ces élèves une révision amusante des mots de vocabulaire courant.

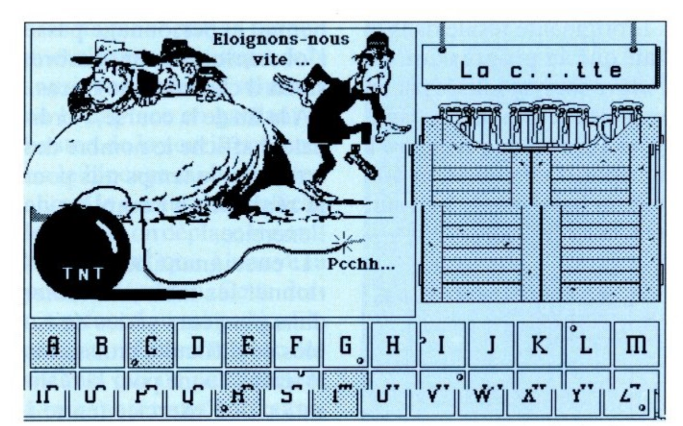
TNT : une variante du pendu

Ce jeu est une variante du célèbre jeu du pendu. Il s'agit donc de retrouver un mot en proposant les lettres qui le composent le plus rapidement possible, en tous cas avant l'explosion d'une bombe (d'où le nom du jeu) ce qui est moins morbide qu'un pendu mais tout aussi angoissant.

Les mots servant à l'activité sont tirés aléatoirement dans le fichier chargé au démarrage. Ils apparaissent à



MFG : il me faut compléter la grille. En cliquant sur une des cases marquées d'un «>», je fais apparaître une image représentant le mot à trouver.



TNT : une variante du jeu du pendu. Je dois éteindre la mèche...

l'écran sous la forme d'une succession de points représentant chacun une lettre manquante. L'élève peut désigner les lettres à partir de la souris ou les taper directement sur le clavier.

Ce jeu plaît beaucoup aux enfants (et aux adultes aussi, si on se réfère au succès du jeu télévisé «la Roue de la Fortune») et tout instituteur sait le parti qu'on peut en tirer, tant sur l'orthographe que sur la compréhension des mots.

La création d'un nouveau fichier est extrêmement simple puisqu'il suffit, à partir de n'importe quel éditeur de texte (MacWrite, par exemple, convient parfaitement) d'entrer les mots suivis d'un retour chariot et d'enregistrer le fichier ainsi constitué au format texte seul.

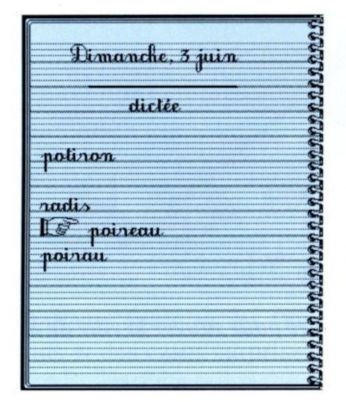
Dictée : sans fautes

Ce programme se déroule sur deux pages de cahier à spirales petit format et à gros carreaux (cela fleure bon l'école d'antan, la blouse grise et la plume Sergent-Major !). Il s'agit pour l'élève de recopier, sans fautes d'orthographe, quelques mots qui sont présentés à l'écran pendant un nombre de secondes décidé par le professeur.

En cas d'erreur, la bonne orthographe est affichée au dessus du mot et l'élève doit corriger avant de continuer la dictée. En fin de dictée, un bon point est décerné si les résultats ont été suffisants.

Les mots sont tirés au hasard depuis une liste que le professeur peut créer comme dans le programme TNT.

Ce programme, sans prétention, s'adapte très bien aux méthodes de pédagogie différenciées appliquées maintenant dans nos écoles.



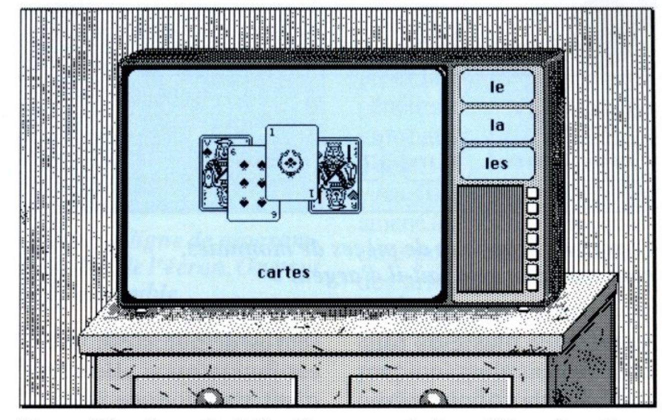
Dictée : il me faut recopier correctement les mots qu'a préparés le professeur et qui sont affichés fugitivement.

Genre/Nombre : singulier pluriel

Comme son nom l'indique, ce programme propose un entraînement à la reconnaissance du genre et du nombre de mots inscrits à l'écran.

Pour cela, l'élève doit indiquer le déterminant convenable qu'on peut placer devant le nom proposé en cliquant simplement sur l'un des trois qui sont affichés.

Une aide sous forme d'une banque d'images est fournie à l'élève.



Genre/Nombre : je dois cliquer sur le bon déterminant.

Le programme propose en fait sept séries d'exercices, imagés ou non, sur ce même sujet. L'un de ces modules, par exemple, demande à l'élève d'écrire le pluriel d'un mot dont le singulier est affiché.

Ce logiciel, très simple, permet, encore une fois, l'apprentissage individualisé puisqu'il peut être utilisé par un élève seul.

Brouillamini : à la lettre

Ce programme donne, en vrac, les lettres d'un mot et demande à l'élève de les placer dans le bon ordre pour reconstituer le mot. Le déplacement des lettres se fait à la souris et la règle du jeu apparaît évidente dès le lancement du programme.

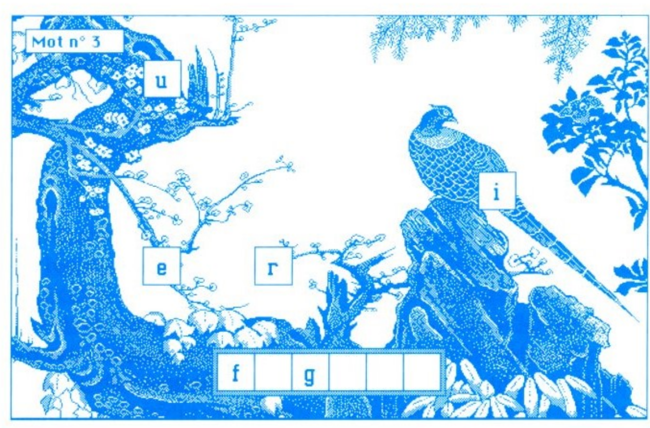
Aucune aide n'est donnée à l'élève pendant la partie et la difficulté est variable suivant les mots choisis par le professeur. Un module professeur, extrêmement simple d'emploi, permet d'entrer une liste de mots.

On peut efficacement utiliser ce programme en proposant des séries de mots ayant tous un rapport avec un sujet particulier traité en classe.

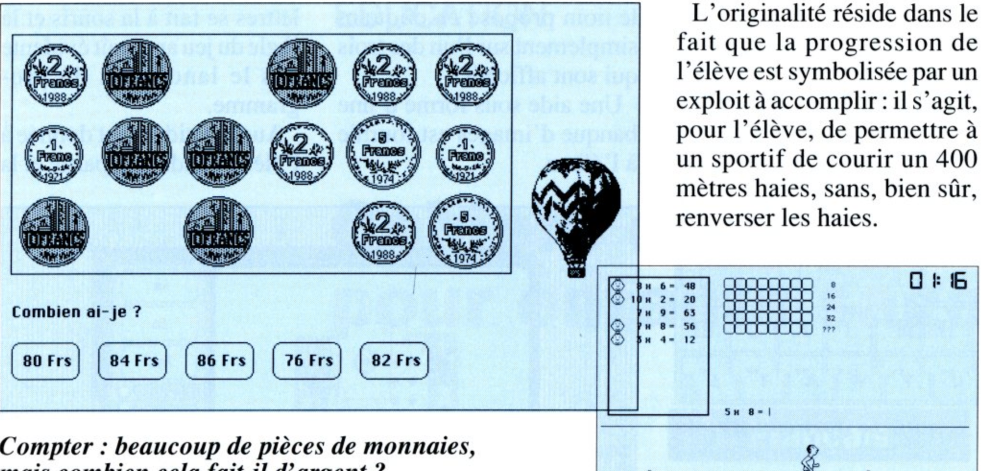
Mathématiques

Compter : combien ?

Pour l'apprentissage de la notion de nombre, ce programme montre à l'élève différentes images, dont une, en particulier, est



Brouillamini : il me faut reconstituer le mot mystérieux qu'a préparé mon professeur.



Compter : beaucoup de pièces de monnaies, mais combien cela fait-il d'argent ?

MultiSprint : il me faut aider le sportif à passer la prochaine haie, mais, bon sang, combien font 5 fois 8 ? Est-ce que le quadrillage va me fournir une aide ?

représentée plusieurs fois. L'élève doit alors indiquer combien de fois le même objet apparaît à l'écran. La réponse est simplement donnée sous la forme d'un clic-souris sur un des boutons du bas de l'écran.

En cas de bonne réponse, une montgolfière monte de quelques centimètres. Le but du jeu est, bien entendu, de faire arriver la montgolfière en haut de l'écran.

Avec le même objectif (en ce qui concerne la montgolfière), un deuxième module montre différentes pièces de monnaie à l'élève et celui-ci doit donner la valeur de cet ensemble de pièces.

Excellent apprentissage de la vie courante.

Invasion : calculette mentale

Invasion est un logiciel de calcul mental. Le but du jeu est de défendre une ville contre de vilains envahisseurs à bord de soucoupes armées de rayons laser. On tue l'envahisseur ou il détruit nos bases. Pas de moyen terme ! Bien sûr, notre seule défense est notre habileté en calcul mental. Une question apparaît en bas de l'écran, il faut répondre avant que le rayon laser de l'envahisseur soit prêt à tirer. Si la réponse donnée est bonne, l'envahisseur est détruit ; si elle est fausse ou si elle n'est pas donnée à temps, c'est une partie de la ville qui est détruite.

Plusieurs niveaux de jeu sont proposés, dont le dernier n'est pas évident, même pour un adulte supposé entraîné au calcul mental !

Excellent petit jeu qui permettra aux chers bambins de s'entraîner quelque temps aux calculs tout en s'amusant.

Invasion : une équation à résoudre pour sauver la ville de la destruction. Vite !

MultiSprint : se dépenser en comptant

L'objectif de ce programme est de permettre l'apprentissage des tables de multiplication de la table du 2 jusqu'à celle du 12.

L'originalité réside dans le fait que la progression de l'élève est symbolisée par un exploit à accomplir : il s'agit, pour l'élève, de permettre à un sportif de courir un 400 mètres haies, sans, bien sûr, renverser les haies.

Chaque obstacle de la course est une opération dont il lui faut donner le résultat. Si la réponse donnée est bonne, le personnage passe l'obstacle sans encombre, sinon il chutera avec fracas.

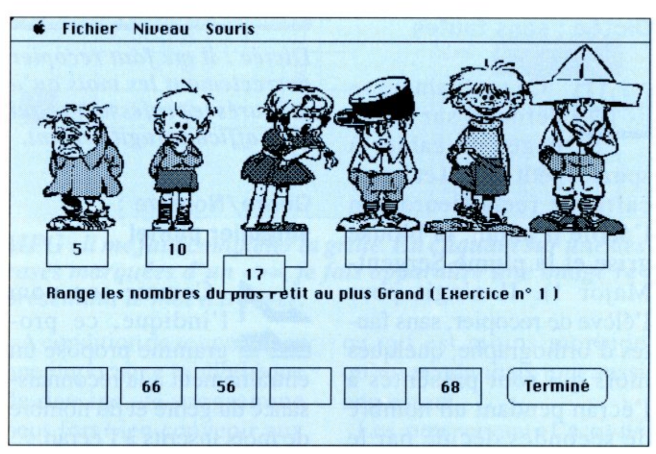
A la fin de la course, l'ordinateur affiche le nombre des erreurs et le temps mis pour la réalisation complète de l'exercice.

L'enseignant peut sélectionner les tables à étudier dans plusieurs séries de tables de difficulté croissante, le temps donné pour la réalisation de l'exercice (entre 1 et 20 minutes) ainsi que la présence ou non d'une aide graphique pour chaque opération. Ces réglages sont automatiquement sauvegardés lorsque l'on quitte MultiSprint.

Ranger : petits et grands

Ce petit programme a pour objectif de permettre à l'élève de ranger des nombres entiers ou décimaux dans un ordre croissant ou décroissant.

L'élève doit ranger les nombres qui lui sont présentés en face de dessins plus ou moins grands. Il choisit les nombres grâce à la souris puis les tire à la place qu'il pense être la bonne en dessous des dessins. L'enseignant peut définir la limite supérieure des nombres qui seront présentés à l'enfant et la nature de ces nombres (entiers ou décimaux).



Ranger : les nombres doivent, ici, être rangés dans l'ordre croissant. Est-ce bien là que va le nombre 17 ? (On reconnaît la patte du dessinateur Gotlib dans les dessins.)

Le menu «Souris» permet une utilisation classique de la souris (on prend le nombre, on le déplace en gardant le bouton de la souris enfoncé) ou le blocage du bouton (on clique le nombre, on relâche le bouton, on déplace le nombre et on clique à nouveau pour le déposer). Cette dernière fonction est particulièrement intéressante avec des enfants qui ne parviennent pas à maintenir suffisamment longtemps le bouton de la souris.

L'activité complète comporte dix exercices. Ces dix exercices réalisés, une fenêtre donne les performances de l'élève.

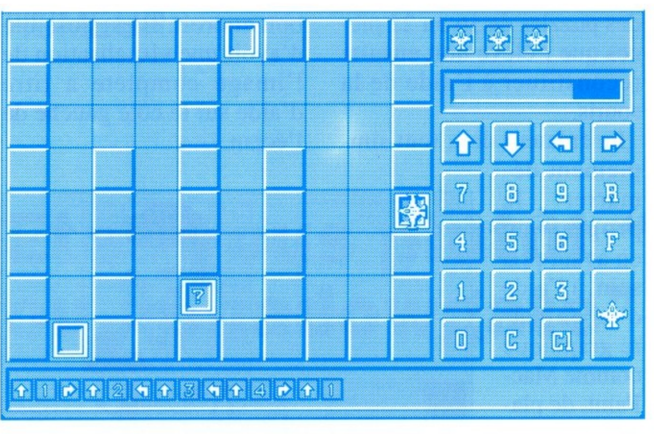
Pluridisciplinaires

DiMO : le sens de l'orientation

Très inspiré des recherches de Seymour Papert et de son célèbre langage LOGO mais en en simplifiant considérablement les commandes (et donc les possibilités), ce programme permet à l'enfant de développer son sens de l'orientation dans l'espace en programmant les déplacements d'un petit vaisseau à l'intérieur d'un labyrinthe géant formé de 81 tableaux différents.

Les déplacements sont programmés par l'élève en s'imaginant être à la place du pilote du vaisseau. Il lui faut donc bien comprendre que programmer, par exemple, un tournant à gauche ne fera pas forcément aller le vaisseau vers la gauche de l'écran puisque celui-ci peut être en position de descente et que, dans ce cas, tourner à gauche, pour lui, revient à aller vers la droite pour nous. On retrouve là les fameux ordres TD 90 et TG 90 du LOGO.

Pour passer d'un tableau à l'autre, il faut amener le vaisseau sur une porte de sortie, représentée par un carré évi-

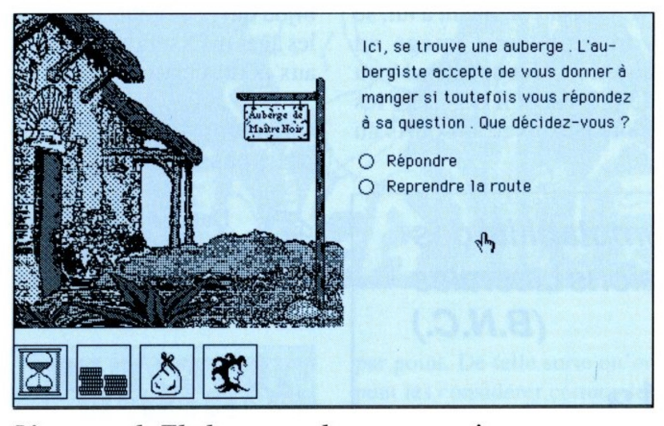


DiMO : un des tableaux du labyrinthe. La ligne de programmation des déplacements se trouve en bas de l'écran. On peut remarquer le look «à la NeXT» de l'ensemble.

dé au bord des tableaux.

Au cours des divers déplacements dans les labyrinthes, on est amené à rencontrer plusieurs sortes d'objets : les Bulles d'énergies, les Oursins et des cases surprises. Les Bulles d'énergie permettent de recharger le vaisseau (en énergie) et l'élève les ramasse en posant son vaisseau dessus. Elles sont représentées par des bulles noires. Les Oursins, représentés par des boules gris-clair hérissées d'épines sont des obstacles qu'il faudra détruire en tirant. Les cases Surprises permettent à l'élève, si le vaisseau s'y arrête, de participer à un petit jeu. Ces cases sont représentées par un point d'interrogation.

Ces trois types d'objets, bien qu'inutiles en fait dans le déroulement du jeu, renforcent le caractère ludique du programme et permettent de soutenir l'attention et l'intérêt de l'élève.



L'anneau de Thalussa : seules mes connaissances me permettront de rapporter l'Anneau en me débarrassant des personnages diaboliques que je vais rencontrer.

L'Anneau magique

L'Anneau de Thalussa, présenté sous la forme d'un jeu de rôle, est un logiciel de contrôle de connaissances dans lequel l'enseignant peut entrer ses propres questions. Cette idée, que j'ai personnellement appliquée dans Le *Gardien du Savoir* est, à l'expérience, très efficace et très appréciée des enfants.

Le royaume de Thalussa se trouve en grave péril : l'horrible Tarek est en effet parvenu à dérober le précieux anneau qui maintenait le fragile équilibre du pays et qui empêchait ogres et dragons d'y dévorer les habitants. A la tête d'une équipe de héros, l'élève doit parvenir à retrouver cet anneau. Pour cela, il lui faudra trouver de l'or, des armes et d'autres objets magiques. Il lui faudra aussi affronter les démons qui peuplent la contrée, parvenir à pénétrer dans le château et y combattre enfin l'affreux Tarek.

Au fil du jeu, l'élève est amené à répondre à des questions pour obtenir des objets, des armes, de l'or et de la nourriture ou bien encore une aide de la part de certains personnages rencontrés (un Génie, une Sorcière, des Farfadets, des Loups, un Ogre, un Dragon, le Sage Erasmus...). Ces questions sont posées selon le principe du questionnaire à choix multiples. Si l'élève répond de façon satisfaisante, il obtient quelque chose, sinon il perd de l'énergie et reprend sa route.

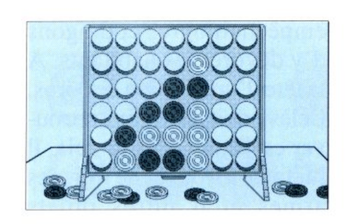
Excellent jeu, très complet, ce QCM peut être particulièrement intéressant en classe, mais aussi à la maison, pour les révisions de vacances de nos chères têtes blondes.

Loisirs

Puissance 4 : morpion gravitationnel

Le but du jeu, bien connu, est de parvenir à aligner une série de quatre pions de sa couleur et d'empêcher son adversaire d'en faire autant.

L'alignement peut être indifféremment horizontal, vertical ou bien encore diagonal. Le jeu s'apparente donc au «morpion» à la seule différence qu'entre ici en compte la force de gravitation : les pions descendent à l'intérieur de la grille et s'y empilent. L'utilisateur peut au moyen du menu «Joueur» choisir de jouer contre l'ordinateur (qui possède une



Puissance Quatre : jeu bien connu. J'ai les noirs, c'est à moi de jouer ... je crois que je vais gagner !

bonne stratégie, attention !) ou contre un autre utilisateur, le micro servant, dans ce cas, d'arbitre.

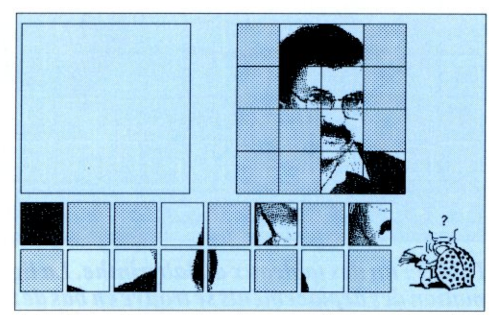
Pour jouer, il suffit de désigner au moyen du curseur de la souris puis de cliquer la colonne où l'on désire placer un pion.

MacPuzzle : recoller les morceaux



Ce programme permet, à partir d'une image, au format MacPaint, de créer des puzzles de 16 ou 25 pièces que l'élève doit ensuite reconstituer à l'aide de la souris.

Le créateur doit, tout simplement démarrer le programme en ayant pris soin, à l'aide d'un utilitaire graphique comme MacPaint, de placer dans le presse-papiers du Macintosh l'image qui constituera le puzzle, puis il doit sélectionner l'article «Créer un puzzle» du menu fichier. Le programme fait le reste pour lui.



MacPuzzle : qui cela peut-il bien être ? Il faudra placer tous les morceaux au bon endroit pour le deviner.

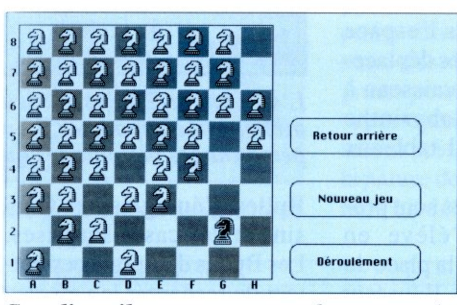
L'utilisateur, quant à lui, se voit proposer l'image en question découpée en 16 ou 25 pièces, et il doit tirer les morceaux avec sa souris au bon endroit. Il est possible d'avoir une visualisation de l'image complète à titre d'aide sur le côté gauche de l'écran.

Extrêmement simple d'emploi, tant pour le créateur que pour l'utilisateur, ce programme est un véritable petit bijou qui peut intéresser tous les âges mais sera plus adapté aux petites classes.

Cavalier : petit casse-tête



Dans ce jeu de stratégie et de réflexion, il s'agit, avec un Cavalier et en respectant les déplacements autorisés au jeu d'échecs, de couvrir le plus de cases possible sur un échiquier.



Cavalier : il me reste encore beaucoup de cases à couvrir. Est-ce possible ?

Ce petit casse-tête est très facile à mettre en œuvre puisque le déplacement du cavalier se fait simplement en désignant et en cliquant la case où l'on désire aller.

Des boutons, sur le côté de l'échiquier, permettent de faire un ou plusieurs retours en arrière, de commencer une nouvelle partie ou de visualiser depuis le début le déroulement du jeu.

Pas si facile que ça !

Au vu de cet aperçu des programmes développés par ce dynamique club d'enseignants, on ne peut qu'espérer voir bien vite apparaître d'autres produits de la même qualité, et on regrette, encore une fois, que le plan Informatique Pour Tous d'il y a quelques années n'ait pas doté les établissements scolaires de Macintoshs, comme il en avait été question un moment.

Par ailleurs, tous ces logiciels peuvent aussi être utilisés dans le milieu familial. En effet, au début des vacances, tout parent a le souci de permettre à sa progéniture de ne pas oublier les connaissances durement acquises pendant l'année (ou le trimestre) passée. Ce souci étant contrebalancé par le désir de ne pas obliger l'enfant à un travail pendant ses vacances, il apparaît comme une bonne solution de lui proposer un travail sous forme ludique (c'est ce qui fait, chaque année, le succès des cahiers de vacances).

Précisons enfin que certains de ces programmes existent aussi sur matériel Atari.

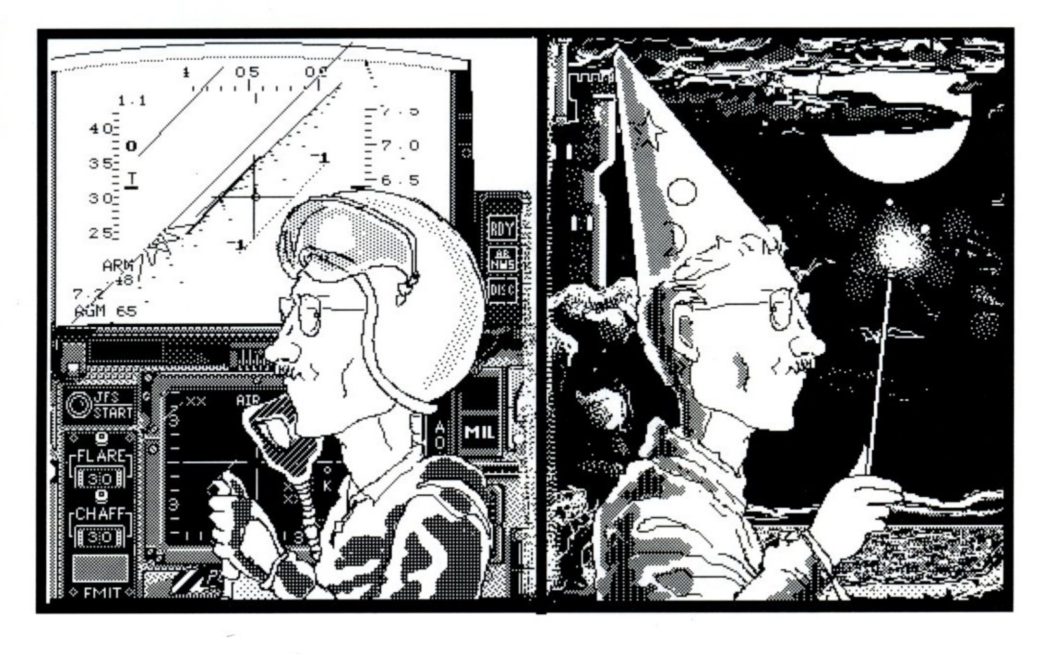
Bernard Grienenberger 

Pour tout renseignement sur ces programmes et sur cette équipe d'enseignants, qui mérite d'être soutenue, écrivez à l'adresse suivante :
Club PoM
54, rue Roger Salengro
62710 Courrières
Une permanence téléphonique est aussi assurée les mercredis et samedis après-midi au 21 49 20 27.

Etes-vous plutôt "Falcon" ou "Shadowgate" ?




Dis-moi quelle famille de jeux tu préfères, et je te dirai quel est ton rapport à ton ordinateur favori.



Falcon et Shadowgate sont deux jeux également reconnus pour leurs qualités, chacun dans leur genre. Chez l'un comme chez l'autre, les amateurs ont salué l'ingéniosité et la sophistication de la programmation.

Mais là s'arrête leur ressemblance. Falcon appartient à la famille des simulateurs de vol, et Shadowgate à celle des jeux d'aventure. Le premier a pour but d'enseigner la maîtrise du vol et du combat sur chasseur supersonique F-16, le second de parvenir à triompher de la puissance maléfique qui gouverne un château rempli de pièges et de sortilèges. Et ce n'est pas spécialement pour examiner le détail de leurs règles ou comparer leur qualités qu'on parle d'eux ici : c'est pour examiner leurs principes fondamentaux, et faire remarquer qu'ils s'opposent point par point. De telle sorte qu'on peut les considérer comme les parrains de deux familles d'esprits exactement contraires, et qui sont peut-être bien les deux familles principales d'usagers du Micro iconique. Peut-être y a-t-il en effet deux façons contraires d'aborder, non pas seulement les jeux, mais le monde de la pomme, et l'une a le plaisir de Shadowgate pour emblème, l'autre, celui de Falcon. Il y a de grandes chances que ceux qui s'enthousiasment pour l'un des jeux ne prennent aucun plaisir à l'autre, et vice versa; ceci parce que chaque jeu reflète une façon bien précise, non seulement de s'amuser avec l'ordinateur, mais de s'en servir constamment, et même de voir le monde en général. Voyons comment dans le détail.

Shadowgate, et avec lui tous les jeux d'enquête où l'on avance à tâtons, repose à fond justement sur le plaisir de tâtonner pour découvrir la règle du jeu, qui, elle, est inconnue et cachée au départ. Il ne s'agit pas d'exécuter un ensemble d'instructions bien claires au départ, mais, au contraire, de deviner, par intuition, ruse, méfiance, et au péril de sa "vie", tout ce qu'on ignore. Et c'est ce risque qui fait tout le piquant du jeu, l'excitation venant du fait qu'*on ne sait pas ce qu'il faut faire*. De fait, le manuel de Shadowgate se résume à une double feuille de papier, c'est-à-dire qu'il n'y en a pas : tout est voilé. Commencer à jouer, c'est se mettre volontairement à la merci d'un monde dont on vous a confisqué les règles, et qui apparaît ainsi peuplé de pièges, d'embûches et de traquenards.

Falcon et avec lui tous les simulateurs de vol, obéit à des

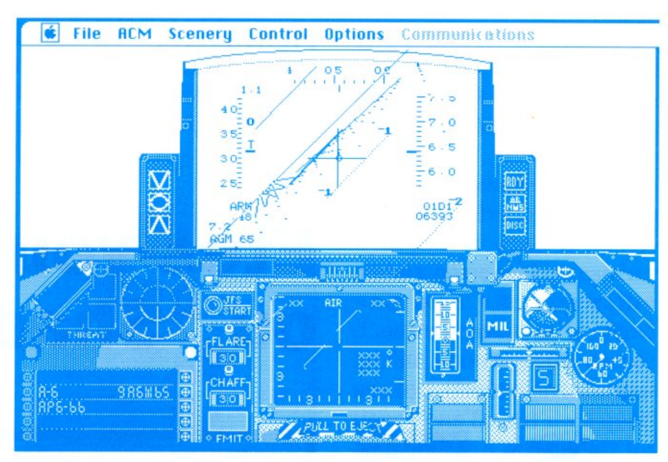
principes exactement inverses. Autant il serait absurde de tout expliquer d'avance dans Shadowgate, autant il serait vain de s'essayer à Falcon en négligeant le manuel. (Ce qui rend ridicule, soit dit en passant, l'effort consistant à pirater le logiciel). Le livret fait 140 pages serrées, et le pacte de départ est de les lire aussi complètement que possible, puis de se rompre patiemment à la pratique de ce qu'elles exposent très précisément, en tenant à ce que rien ne soit caché. C'est dire que l'intention est inverse : il s'agit de ne rien ignorer, et même, de connaître sur le bout des doigts chaque détail de ce qui est expliqué. Le risque de “mort”, cette fois, dépend de ce qu'on est tenu de savoir d'avance et d'assimiler pour l'exécuter point par point, et non de ce qu'on doit tâcher de deviner.

Tout de suite, on peut voir combien les plaisirs des deux jeux sont opposés. Deviner est obligatoire dans Shadowgate, interdit dans Falcon. Shadowgate fait donc se délecter ceux qui aiment chercher sans savoir, et il ne peut qu'horripiler ceux qui tiennent à savoir pour chercher. Falcon va captiver ceux qui convoitent le plaisir de l'apprentissage rationnel de bout en bout. Et il ne peut qu'exaspérer ceux pour qui tout le plaisir d'une activité est de découvrir en devinant ; pour ceux-là, tout apprentissage préalable est un esclavage.

Mais ce n'est pas tout : cette différence essentielle ne peut se réduire à une nuance superficielle entre deux divertissements. Elle dévoile une distance considérable entre deux familles d'esprits : précisément, les deux façons exactement contraires d'aborder le Macintosh dans son ensemble. Et sitôt qu'on les nomme, on les reconnaît, on se reconnaît soi-même comme membre de l'une ou de l'autre.

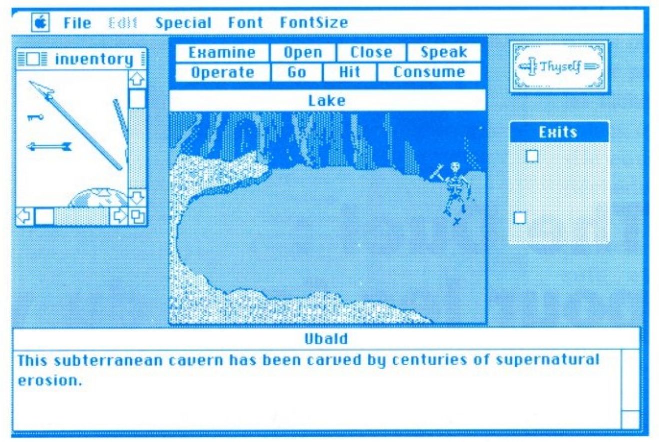
Celle des “Shadowgate” concerne ceux qui ont les modes d'emploi en horreur, qui n'ont jamais dépassé la page dix de leur guide de l'utilisateur et qui se sont précipités sur leur machine pour pousser tous les boutons, dérouler tous les menus et clavioter au petit bonheur la chance, *pour voir ce que ça fait*, au gré des surprises et au risque des bombes. Qui n'en connaît? Et qui, peut-être, ne s'y reconnaît? La famille “Falcon” au contraire, rassemble ceux qui mettent “savoir comment ça marche” avant “voir ce que ça fait”, et pour qui tout le plaisir n'est pas celui, magique, de l'effet inattendu obéissant à une cause inconnue, mais celui, logique, de l'effet prévu résultant d'une cause bien connue : ce qui les grise, c'est que “ça marche comme prévu”, ça obéit docilement aux règles édictées pour la maîtrise. Ceux-là n'imaginent pas de commencer à travailler avant d'avoir éclairci les processus de toutes les commandes ; ils ne supportent pas le risque non calculé, et l'ordinateur est justement le triomphe de la rationalité contre ce risque. Et pour ceux-là, le meilleur symbole du plaisir de l'ordinateur est sans aucun doute celui que leur offre Falcon, c'est-à-dire un jet surpuissant, une machine extraordinaire de... ressources et d'ingéniosité, d'autant plus excitante qu'on la connaît à fond, d'autant plus docile qu'on la maîtrise à force de réflexes réfléchis. Pour les Falcon, le micro se *pilote*, et il promet la maîtrise de ce qu'il fait survoler. Pour les Shadowgate, rien de tout cela, au contraire : l'ordinateur se *visite*, et il se vit alors comme un espace peuplé de puissances inconnues, redoutables, c'est un espace de magies et de sortilèges à déjouer en les *devinant*. Ce qui est prenant avec lui, c'est de se trouver en situation de débrouille dans un environnement hostile. On n'y doit sa survie qu'aux réflexes, à l'alliage de l'intuition et de la ruse. Ce n'est pas dire qu'une des familles est celle des curieux et pas l'autre : leurs curiosités peuvent être d'égale intensité, mais elles sont certainement de nature contraire. La curiosité Shadowgate est celle de la pensée magique (conformément au folklore que contient l'univers du jeu) : la pensée où le lien entre la cause et l'effet est obscure. La curiosité Falcon est celle de la pensée scientiste : celle où ce lien est clair.

Il est assez amusant de se demander à quelle famille on appartient soi-même. Attention, la question est plus délicate qu'il n'y paraît. On ne la tranchera pas selon le simple clivage entre amateurs et professionnels, voire entre débutants charmés par l'informatique et vrais spécialistes. Faut-il voir les novices comme “plutôt Shadowgate”, les initiés “plutôt Falcon”? Non



Le F-16 de Falcon, ici en virage à droite, piqué de10, à 300 noeuds, à 6 000 pieds, radar de tir armé à la recherche de sa cible, au cap 031. Pas question de négliger une seule information si l'on veut survivre.

pas, sans doute : ce serait s'arrêter à de trop rapides étiquetages. Il faut voir derrière l'apparence ; la coupure est plus profonde, parce qu'elle concerne justement la façon dont on voit sa propre vie avant de voir l'informatique, et non pas seulement la façon dont l'informatique, à l'usage, fait voir la vie. On peut très bien avoir quinze ans de développement et avoir été conduit sans cesse par le goût de la sorcellerie plutôt que par celui de la science. Combien de bidouilleurs, même rompus à la pensée informatique la plus théoriquement rigoureuse, s'aventurent dans les entrailles de votre micro favori avec un état d'esprit Shadowgate, c'est-à-dire magique, moins par passion scientifique "pure", que pour s'emparer des recettes des enchantements ou en créer de nouveaux pour devenir le Maître du Château? Le "hacking" de pointe pourrait bien être davantage redevable du monde de



Dans les dédales de Shadowgate. Où aller ? Où ne pas aller? Peut-être qu'en fouillant dans l'inventaire ? Etc. etc. (ne me demandez pas où je suis, je n'en sais rien).

Tolkien que de celui de Top Gun. Jobs et Atkinson eux-mêmes ne sont-ils pas les enfants de Peter Pan plutôt que ceux d'Oppenheimer? (Quel esprit faut-il avoir, sinon celui de la balade magique, pour inventer HyperCard?).

En revanche, et selon la même logique des apparences trompeuses, il faudrait peut-être voir les pervers inventeurs de virus, non pas tout de suite comme des apprentis sorciers du côté d'Oz, mais comme les descendants logiques du savant positiviste rendu fou par un rêve de maîtrise du monde qui est, lui, plus scientiste que magiste. Car il faut une tournure d'esprit ultra raisonnante pour tenter de créer ce qui déréglera la raison informatique. Le virus n'est sans doute pas l'enfant du sorcier, mais, hélas, celui du savant.

On pourrait explorer plus profondément encore les différences de ces deux univers mentaux. Restons-en là. Et reconnaissons simplement combien est captivant le fait que l'univers des micros ait, pratiquement depuis sa naissance, vu se développer dans deux jeux de succès égal, deux engouements qui semblent illustrer et révéler deux pentes de l'esprit humain, simultanées et contraires. La passion pour l'inconnu, et la volonté de le réduire sans cesse, le goût des ténèbres et celui des éclaircissements.

Reste à chacun à se poser la question, pour le plaisir : suis-je plutôt Shadowgate, ou plutôt Falcon?

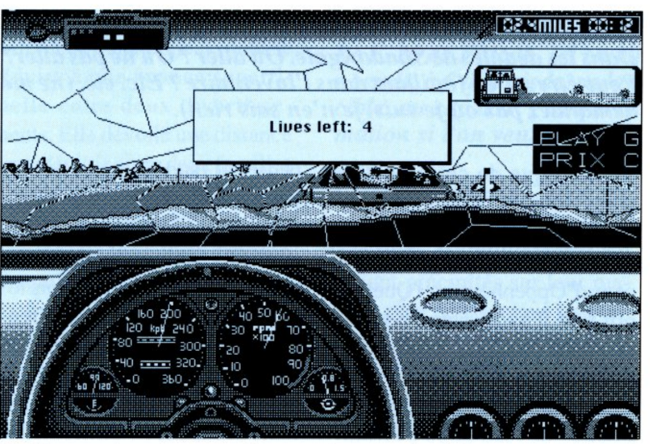
Jean-Pierre Dautun 

Service lecteur P 19 page 90

The Duel : pour les fous du volant



Un must du jeu de pilotage automobile. Disponible en version F1 ou rallye.



Voilà ce qui arrive quand on roule trop vite ! A noter, en haut à gauche, le détecteur de radars, et à droite le rétroviseur, où défile la route que vous avalez.

Imaginez le désert américain... Plat... Brûlant... Une route qui serpente doucement à l'infini... Le rêve de tout conducteur épris de vitesse.

Maintenant imaginez... Imaginez-vous au volant d'une Porsche 959. La voiture de production la plus rapide du monde ! C'est ce qu'ils vous ont dit quand vous leur avez signé un chèque de plus de cent cinquante vieilles briques ! Et maintenant, vous roulez tranquillement à 200 Km/h, vous vous sentez bien, très bien... Très «Roi de la Route». Le Nirvâna, quoi ! Soudainement, vous voyez un point dans votre rétroviseur qui grossit rapidement. Vous pâlissez ! Ça se rapproche vite ! Ça doit rouler à près de 250 Km/h. Vous lâchez la pédale d'accélérateur et vous attendez. Pas longtemps... C'est tout rouge, ça a une ligne épurée, parfaite, c'est la légendaire Ferrari F40, toute carossée de Kevlar et de carbone. Jusqu'à maintenant, vous ne l'aviez vu qu'en photo. Le conducteur de la Ferrari vous a vue, il lève le pied... Vous accélérez... Lui aussi ! Il fait rugir les 478 chevaux de son V8 Twin Turbo. Vous jetez un coup d'œil rapide sur votre compteur : 280 Km/h ! Vous allez devoir explorer les limites de la fameuse sixième vitesse Porsche ! Tous les deux, vous filez à plus de 300 Km/h, collés à la route, les moteurs hurlant de toute leur puissance...

Qui va gagner ? Vous le saurez en lisant le 2378 ème épisode de la série : les limitations de vitesse, c'est pour les autres !

Ça fait du bien de rêver, n'est-ce pas ? Revenons à la dure réalité en analysant ensemble ce soft d'excellente qualité de chez Accolade, éditeur américain, encore peu connu en France, mais qui va le devenir très vite à mon avis. Nous aurons le loisir d'en reparler.

Premier contact : la boîte. Look superbe ! Si le contenu vaut le contenant, ça promet. Je sors la documentation : simple, d'excellente qualité, très précise. Evidemment, elle est en anglais, mais celui-ci est facilement accessible. Après de belles pages de présentation, j'accède au menu général qui me permet de choisir de conduire ma voiture et de me battre, soit contre la montre, une Ferrari ou une Porsche. Le but bien entendu étant d'aller le plus vite possible et de gagner le maximum de points. Je peux choisir de piloter au clavier, à la souris ou au joystick.

L'intérieur de la voiture est très réaliste. Compte-tour, tachymètre, etc. Je peux voir dans mon rétroviseur intérieur exactement ce qui se passe derrière moi ! Et, j'ai même, comble du raffinement, un détecteur de radar.

Ça risque de me servir.

Je passe la première et j'accélère ! C'est parti ! Le réalisme est très bien rendu. Avec les bruitages, on s'y croirait. Je jette un coup d'œil sur mon compteur : 250 km/h. Je double des voitures rapidement. Flûte ! Un camping-car arrive en sens inverse ; j'ai juste le temps de me rabattre et me voilà parti dans le décor. Ouf ! Pas de bobo ! Je repars, passe à la station-service pour faire le plein (obligatoire) et j'écrase le champignon. Mon détecteur de radar sonne... Je n'ai pas freiné assez vite et je vois au loin un flic qui me fait signe... Je suis bon pour une amende !

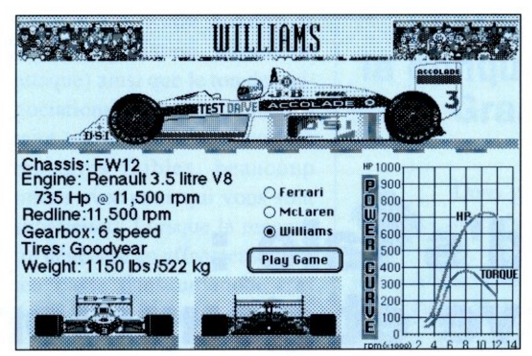
Voilà un aperçu de ce qui peut vous arriver. Les décors sont superbes et variés. La réalité est vraiment bien rendue. Enfin une simulation de course de voitures

digne de notre micro préféré. A mon avis, elle ravale au rang d'antiquité tout ce qui s'est fait jusqu'à maintenant.

A noter que suivant les niveaux, les vitesses peuvent passer automatiquement ou à la main. Dans les deux cas, on voit le levier de vitesse bouger.

Vous pourrez aussi, grâce à d'autres disquettes vendues séparément, changer de voitures (The Supercars ou The Muscle Cars) ou de région (California Challenge ou European Challenge). Ce soft édité par Accolade est un must. Le plaisir est total pour moins de 300 frs.

Manuel Hezkia



La fiche technique de votre voiture.

Si vous n'êtes pas rebuté par les tâches ardues, ou si le jeu de fléchettes vous amuse, ce soft est fait pour vous. Pour les programmeurs. Un logiciel passionnant qui s'impose comme le meilleur de sa catégorie.

Olivier Fouchs

Grand prix circuit : pôle position

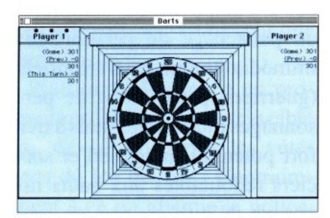
Editeur américain spécialisé dans les simulations sportives, Accolade nous propose ici une excellente course automobile. Débutant par une superbe musique digitalisée, le programme vous permet de choisir votre voiture (Ferrari, Mac Laren ou Williams) ainsi que le circuit sur lequel vous allez concourir (il y en a huit). Après un tour de qualification qui détermine votre position sur la ligne de départ, la course peut commencer. Les autres voitures sont parfaitement dessinées et réagissent souvent de manière intelligente. Un plan en haut de l'écran vous permet de vous situer par rapport aux autres voitures. A la différence de Crazy Cars qui est avant tout un jeu d'action, Grand Prix met l'accent sur l'aspect simulation. Il est courant, ici, de faire exploser son moteur et les chocs avec d'autres concurrents sont mortels. Mais, pour goûter rapidement les frissons de la course, rien ne vous empêche de choisir l'option débutant dans laquelle les passages de vitesse sont automatiques.

Vous pourrez alors pleinement apprécier une réalisation très soignée qui fait honneur aux autres, vous pouvez toujours rejoindre l'Association des Anciens Joueurs Invétérés Qui n'Aspirent Plus qu'à Dormir (l'AAJIQAPD pour les intimes...). Ce shareware de Bob Boylan téléchargeable sur Calvacom. **M. H.**

Darts : suivez la flèche



Voici enfin un jeu de fléchettes sur Mac. Le principe : être le premier à finir la partie en ayant le moins de points possible. A cet effet, l'endroit où se plantent vos fléchettes détermine le nombre de points à soustraire du total que vous possédez en début de partie.



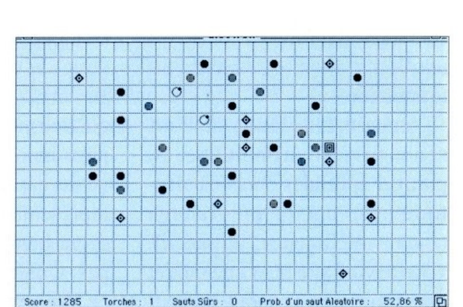
Pour jouer aux fléchettes en buvant une Guiness...

C'est identique au jeu pratiqué dans les pubs anglais ainsi que dans des cafés de France. Lancer une flé chette n'est pas évident et il vous faudra de nombreux essais avant de réussir convenablement. Vous devez cliquer et, tout en maintenant enfoncé le bouton de la souris, imprimer un mouvement sec, rapide et pas trop long, sinon votre fléchette ira se perdre Dieu sait où, mais sûrement pas dans la cible.

Electron : un Daleks sophistiqué

Electron, dans le principe, reprend le jeu bien connu Daleks, où l'on doit fuir des robots qui se rapprochent invariablement de vous quels ques soient vos mouvements. Ici point de robots, mais des neutrons, protons, électrons, positrons et neutrinos. Vous êtes l'opérateur et vous envoyez une molécule d'hélium dans un champ.

Toutes les particules sont attirées par la molécule, mais les positrons le sont de préférence par les électrons s'il y en a dans le tableau en cours. Les neutrinos envoient des rayons. Le choc d'au moins deux particules crée dans l'espace un trou noir où tout tombe. Vous pouvez contrôler le mouvement de la molécule grâce au Contrôleur d'Expérience Nucléaire qui vous permet aussi de faire sauter la molécule à travers l'espace. Il existe deux types de sauts : le saut aléatoire, comme son nom l'indique, et le saut sûr, qui vous évite de vous retrouver en plein dans un neutron ou autre. A noter qu'il faut un certain temps à l'ordinateur pour recalculer un saut sûr et que cette option doit être utilisée avec parcimonie. Vous possédez aussi une torche nucléaire qui permet de détruire toutes les particules se trouvant à proximité de la molécule.



Le but d'Electron est de survivre le plus longtemps possible sans se faire toucher par les particules.

Ce shareware d'Eric Sirenel téléchargeable sur Calvacom est d'une qualité irréprochable. L'intérêt se renouvelle à chaque tableau par l'adjonction «d'ennemis». C'est un must...

M. H.

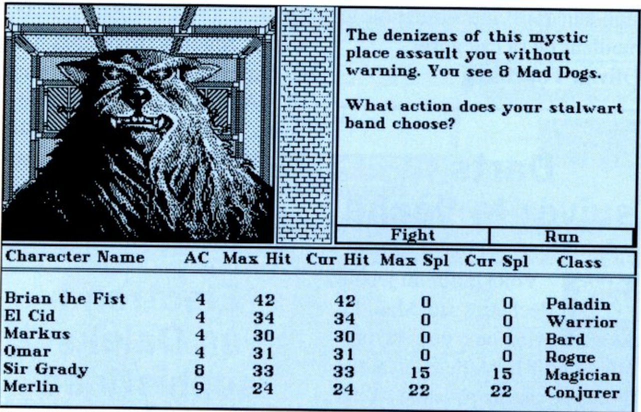
Leprechaun : il vaut de l'or

Ce jeu aux règles simples, du type Lode Runner, est particulièrement difficile à maîtriser dans son ensemble. Le but consiste à pousser ou faire descendre un gros pot vers un piédestal. En cours de route, les petits pots attrapés procurent en se cumulant une vie supplémentaire, les trèfles permettent de se créer une réserve de projectiles contre les ennemies. Apprenez que le houx est empoisonné, l'ensemble des animaux peu fréquentable, et que les murs ne se franchissent pas en tous sens. Enfin, les rochers et ballons tombent ou montent vers les cieux. Facile, me direz-vous ? Seulement, vous pouvez aussi créer vos propres tableaux et changer de scénario. Et là, bon courage. **E.D.**

Bard's Tale : glaive et goupillon



Un modèle du genre, accessible et beau, qui séduira aussi bien les débutants que les aventuriers confirmés.



De superbes graphismes rendent presque agréables les rencontres avec les monstres.

Ce jeu de rôle, initialement développé pour l'Apple II, a remporté un franc succès sur la plupart des ordinateurs (PC, Amiga et Atari ST).

Comme souvent dans ce type de logiciel, le scénario prend sa source dans l'Héroïc Fantasy et plus particulièrement dans l'œuvre de Tolkien. Le mage Magar a isolé la ville de Skara Brae par une barrière de glace et, progressivement, le mal étend son emprise sur la cité. Vous devez créer une équipe d'aventuriers chargée de «persuader» le vieux sorcier de relâcher son étreinte. Mais avant d'être à même d'accomplir cette mission, vos personnages devront s'aguerrir et accomplir nombre de tâches intermédiaires.

La phase de création des personnages est primordiale. A partir d'aptitudes choisies aléatoirement par le programme (force, intelligence, agilité...), vous devrez attribuer une race et une profession à chaque personnage. Vue la difficulté de la tâche, évitez de garder des personnages difficilement viables (un guerrier doté d'un faible indice de force par exemple). Ils ne feraient qu'handicaper le groupe. L'équipe idéale comprend un panachage de personnages immédiatement opérationnels (guerriers, paladins) et de personnages plus faibles mais à très fort potentiel (magicien et sorciers redoutables aux hauts niveaux). N'oubliez pas, en tout cas d'y joindre un barde dont la voix magique vous rendra bien des services.

L'aventure peut alors alors débuter. Commencez par explorer méthodiquement Skara Brae avant de vous aventurer dans les souterrains infestés de monstres. Par les combats et la découverte de trésors, vos personnages acquièrent de l'expérience qui leur permettra de monter en puissance et les dotera de nouvelles capacités. La magie, omniprésente dans ce monde, vous tirera bien souvent de mauvais pas. Comme dans tous les jeux de rôle, le monde de Bard's Tale est très riche et il vous faudra des dizaines d'heures avant d'espérer finir le jeu. Et n'oubliez jamais que les prêtres peuvent, moyennant finance, guérir, voire ressusciter vos héros.

La superbe réalisation de Bard's Tale n'est pas étrangère au plaisir qu'il procure. Graphismes et animations sont en effet excellents. De même, l'interface utilisateur est un modèle de convivialité. On sent que cette adaptation est dûe à des amoureux de la machine. Je n'émettrais des réserves que sur les bruitages (beaux mais rares) et sur l'absence de couleur.

Olivier Fouchs 

Pool of radiance : Dungeons & Dragons

SSI, célèbre concepteur de wargames, et TSR, créateurs de Dungeons & Dragons, se sont alliés pour nous offrir la version officielle du célèbre jeu de rôle.

Les forces du mal se sont coalisées autour d'un mystérieux leader et menacent la survie de la paisible cité de Phlan. Votre mission : former une équipe d'aventuriers apte à vaincre ce personnage et la faire survivre au milieu de mille dangers.

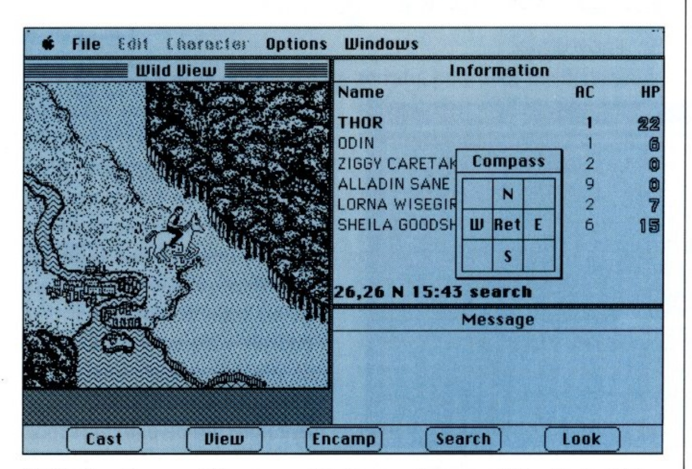
Dès la phase de création des personnages, on comprend ce qui fait à la fois la force et la faiblesse de Pool of Radiance : une fidélité exemplaire aux règles du jeu de table. On retrouve toutes les armes, les sorts et les monstres du célèbre jeu de rôle.

Il est même possible, lors de la phase de création des personnages, de choisir des hybrides (demi-humains...) ou d'octroyer plusieurs professions au même personnage. Bref, de quoi noyer n'importe quel débutant, d'autant que l'interface utilisateur n'est pas des plus maniables et que la réalisation est assez quelconque. Ce souci de s'adresser à des «professionnels» se retrouve dans le manuel qui suppose que le joueur a déjà une bonne connaissance de l'univers de Dungeons & Dragons. Mais pour les amateurs du genre, quel délice! La zone à découvrir est réellement gigantesque et surtout très variée : il est hors de question, ici, d'explorer sempiternellement les mêmes caves. Une garantie qui donne envie d'aller toujours plus loin. Même souci de perfectionnisme en ce qui concerne le scénario : très solide, il ménage sans cesse des rebondissements et s'apparente à une enquête policière. C'est à vous d'assembler des bouts de puzzle pour mettre à jour l'identité du leader et son plan pour la conquête de Phlan. Les jeux de rôle sont traditionnellement longs à finir. Mais, celui-ci, de par son incroyable richesse, vous promet de nombreuses nuits blanches.

Durant ses explorations, l'équipe bute évidemment sur une kyrielle de monstres plus ou moins dangereux. Lors de chaque rencontre, il est possible de choisir l'attitude à adopter (fuite, négociation, attente ou attaque) ainsi que le ton des négociations (une attitude autoritaire est très efficace avec les monstres faibles, beaucoup moins avec ceux qui vous sont supérieurs). Lorsque la rencontre dégénère en affrontement, le jeu passe dans un mode très proche d'un wargame. C'est de loin le mode combat le plus réaliste que j'ai vu dans un jeu de rôle sur micro, mais la contrepartie réside dans la longueur des affrontements (souvent une demi-heure).

Pool of Radiance est un programme fabuleux mais très ciblé qui devrait enchanter les vétérans du jeu de rôle. Contrairement à ce qu'affirme la notice, un disque dur me semble indispensable pour ce jeu qui fonctionne en couleur.

Olivier Fouchs



Poll of radiance : l'équipe quitte les environs mal famés de Phlan pour se rendre dans la forêt des frissons. Mais des monstres plus redoutables encore l'y attendent.

Arthur : la conquête du Graal



Dans ce jeu d'aventure édité par Infocom, vous incarnez le jeune Arthur. Celui-ci doit conquérir l'épée Excalibur dans une épopée qui prouvera sa vaillance et son aptitude à régner. Jeu d'aventure textuel agrémenté d'illustrations, Arthur vous plonge dans l'ambiance moyenâgeuse de la quête du Graal.

L'écran du jeu est divisé en deux parties. Dans la première s'affiche une représentation graphique du lieu où vous vous trouvez. L'autre contient les descriptions des personnages, des objets et des endroits visités. C'est également dans cette partie que le joueur entre ses commandes à l'aide du clavier.

En effet, première surprise : Arthur n'utilise pas, ou si peu, l'interface iconique. Contrairement à certains jeux d'aventure tels *ShadowGate* d'Icom, toutes les instructions doivent être entrées au clavier, il n'est pas possible de sélectionner des ordres à la souris ou même d'effectuer un couper/coller d'une ligne à l'autre. Il est dommage qu'Arthur soit le transcodage d'un jeu écrit initialement pour d'autres machines (Amiga, compatibles,...) et non pas une adaptation spécifique aux caractéristiques propres du Mac.

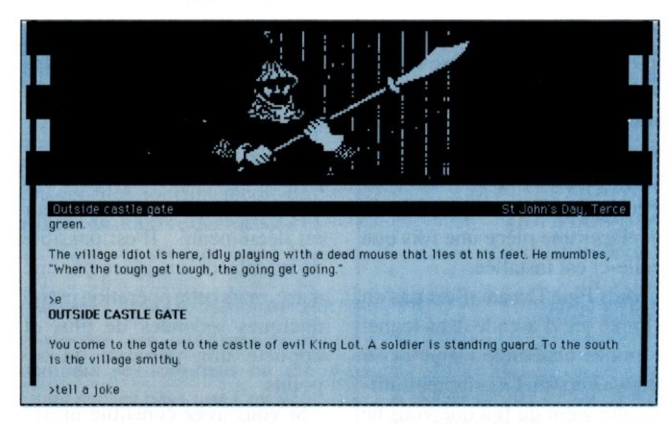
Arthur propose cependant une certaine convivialité. Il est possible pour la plupart des commandes usuelles (déplacements, actions les plus courantes telles que fouiller, regarder...) d'utiliser une abréviation. Le jeu propose également un auto-mapping : au fur et à mesure de la progression à travers le jeu, une carte se constitue. Elle permet ainsi d'optimiser ses déplacements à travers le jeu sans avoir à constituer soi-même un plan. Le jeu fournit également une série d'indications qui empêchent le joueur de se voir bloqué dans une situation inextricable. En consultant une boule de cristal, on obtient une aide à plusieurs niveaux, plus ou moins détaillée. L'aventurier débutant y aura souvent recours alors que le joueur confirmé renoncera à utiliser cette option.

Le jeu accorde plus d'importance aux descriptions qu'aux illustrations. Cela est tout à fait logique de la part d'une société qui a longtemps produit des jeux d'aventure uniquement en mode texte. Les images contribuent à créer une ambiance mais ne fournissent guère d'indices pour le jeu. Contrairement à certains jeux d'aventure qui utilisent pleinement les écrans graphiques pour apporter des renseignements et des indications, les descriptions textuelles (en anglais) sont primordiales et il est possible de finir le jeu sans même se préoccuper des éléments graphiques. Le jeu offre quelques innovations intéressantes telles que la possibilité de se transformer en un animal grâce à un sort, afin de se sortir de passages difficiles.

Arthur reste un jeu d'aventure très classique. Le principe réside dans l'exploration des lieux, le dialogue avec les différents protagonistes, la collecte et l'utilisation d'objets.

D'un abord facile grâce à ses aides diverses et malgré une interface peu orthodoxe, Arthur peut être une très bonne initiation aux jeux d'aventure.

François Hermellin

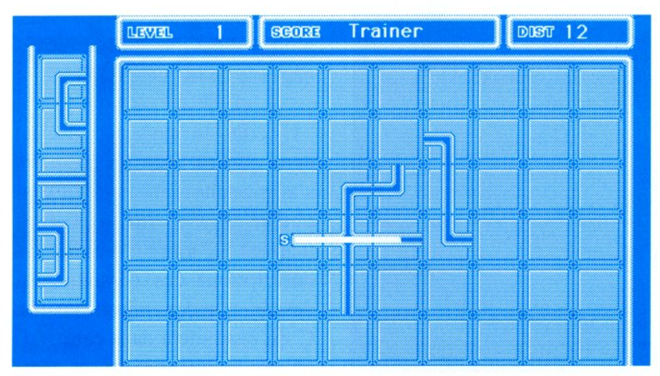


Tant que vous n'aurez pas découvert le sésame, le garde ne vous laissera pas passer à moins que vous n'ayez recours à la magie .

Pipe Dream ou les cauchemars d'un plombier



Ce logiciel de réflexion et de stratégie vous propose d'endosser le bleu de travail d'un plombier. Saurez-vous mettre en place toute la canalisation avant d'être submergé par le flot qu'elle véhicule ?



Le flooz arrive, il reste 12 tuyaux à parcourir pour changer de niveau, la fin est proche.

Acme Chemical Corporation vient de mettre au point un nouveau produit révolutionnaire qui sert à nettoyer les tuyauteries : le Flooz.

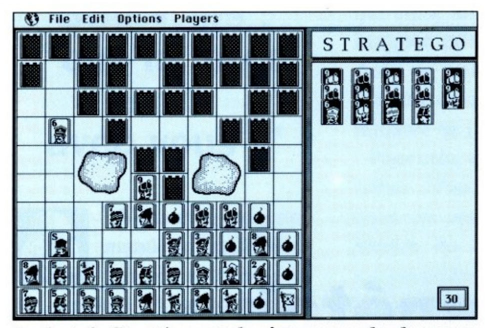
Mais celui-ci est produit à une vitesse supérieure à celle que met l'entreprise pour le stocker. Vous devez donc installer une série de nouveaux pipe-lines avant que le flot de Flooz ne déferle. La réalisation de ces conduites se fait au moyen de "pièces détachées" de tuyauterie (tuyaux horizontaux, verticaux, coudes, jonctions en forme de croix...) qu'on assemble les unes à côté des autres, sur un vaste échiquier. On peut placer ses "pièces détachées" où l'on veut ; soit de façon contiguë, soit sur n'importe quelle case de l'échiquier. Il est impossible de déplacer une pièce une fois que celle-ci est installée.

Mais Pipe Dream n'est pas un simple jeu d'arcade dans lequel l'unique challenge viendrait du temps imparti. La principale difficulté vient du fait que vous ne pouvez utiliser que les pièces proposées par l'ordinateur. La plupart du temps la pièce que vous devez utiliser ne s'emboîte pas dans la pièce précédente. Il vous faut donc anticiper l'arrivée de pièces intéressantes en plaçant l'élément qui ne vous satisfait pas pour le moment, à un endroit où il servira ultérieurement et espérer que la prochaine fera l'affaire. Cette anticipation est rendue plus aisée par l'affichage, sur la gauche de l'écran, des cinq prochaines pièces. Le joueur doit donc planifier la construction de son pipe-line à leur vue. Pour passer au niveau suivant, il suffit de construire un réseau comportant un nombre de pièces suffisant. Un compteur indique pour chaque niveau (il en existe 36) le nombre de conduits par lequel le Flooz doit passer. A chaque fois qu'il traverse un élément, le compteur est décrémenté. Il est possible de remplacer une pièce par une autre, mais cette opération prend quelques secondes de plus et apporte une pénalité de 50 points.

Si vous avez constitué un réseau de tuyaux suffisamment grand, vous pouvez accélérer la venue du Flooz. En effet, ce dernier ne commence à remplir les conduites qu'à partir d'un certain délai. Le fait de voir les tuyaux se remplir, et le Flooz gagner à toute vitesse la fin de votre réseau, au moment où vous êtes en train de "plancher" sur l'endroit adéquat pour déposer une pièce, est particulièrement stressant. La difficulté augmente avec les niveaux : le Flooz circule plus vite, des obstacles apparaissent sur le damier. Certaines cases ne laissent passer le flot que dans un sens. D'autres le font disparaître d'un bord de l'écran pour le faire resurgir de l'autre côté. Heureusement des bonus apparaissent également : réservoirs qui vous accordent quelques précieuses secondes de répit, le temps qu'ils se remplissent, cases apportant des points supplémentaires ou encore faisant passer directement au niveau supérieur si le Flooz les traverse... Pipe Dream se joue très agréablement à la souris : il suffit de cliquer sur la case dans laquelle on désire que la pièce prenne place. Fourni en version application et accessoire de bureau, il propose trois niveaux de jeu : de base, expert, ou deux joueurs simultanés.

Pipe Dream est un jeu de réflexion très simple mais très amusant, qui vous donnera du fil à retordre. Il peut être comparé à Tetris, qui, dans un espace limité, demandait au joueur de modifier les pièces, alors que Pipe Dream vous propose d'utiliser, sans les changer, des pièces dans un espace important. (Vu chez Genius).

François Hermellin 



Le but de Stratégo est de s'emparer du drapeau de l'ennemi.

Stratego : l'école des mines



Comme dans sa version carton, le Stratego se joue sur un plan de jeu de 100 cases. Au milieu de ce plateau se trouvent deux obstacles. Votre armée est ainsi composée : un maréchal, un général, deux colonels, trois majors, quatre capitaines, six lieutenants, sept sergents, huit mineurs-démineurs, neuf soldats, un espion, quelques mines et évidemment, votre drapeau.

Le jeu se joue avec les pions faces cachées pour l'adversaire bien entendu. La première chose à faire est donc de disposer votre armée.

Vous placez votre drapeau et vous commencez à l'entourer à votre convenance des différents soldats, vous insérez des mines pour bloquer certains passages. Chaque pion représentant un grade porte un numéro qui en indique la force. Plus le chiffre est petit, plus grande est la force. Ainsi, le maréchal a une force de 1 et le soldat une force de 9.

Le déroulement des combats est simple, il suffit de déplacer un de ses pions sur un de ceux de l'adversaire. A ce moment, l'ordinateur retourne son pion et celui qui a le chiffre le plus petit gagne automatiquement. Le perdant est retiré du plateau. Pour l'instant, tout est simple.

Mais l'adversaire a déposé des mines un peu partout et là ça se corse. En effet, si on engage le combat avec une mine, on a peu de chances de s'en sortir. Seuls les mineurs-démineurs sont capables de les anéantir. Si votre maréchal passe dessus... c'est terminé ! D'où l'intérêt d'avancer tout d'abord avec des soldats qui « débroussailleront» le terrain, puis avec les démineurs qui agiront quand les mines seront localisées.

Comme dans la réalité, ce sont les simples soldats qui en prennent d'abord plein la figure. Un conseil, ne faites jamais avancer vos pions les plus forts tout de suite, groupez-les autour du drapeau, vous comprendrez facilement pourquoi quand vous aurez fait une partie. Vous jouez contre l'ordinateur, mais vous pouvez le faire aussi contre un de vos amis via un modem.

Téléchargeable sur Calvacom, Stratego est un jeu simple et sympa, idéal pour passer de fort agréables moments.

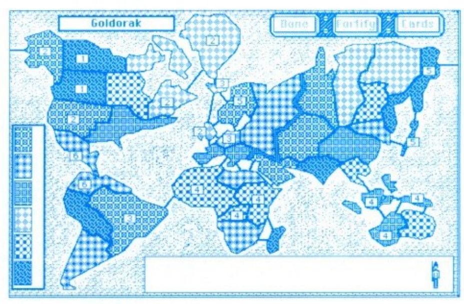
Manuel Hezkia

Risk : conquérir le monde



Ce shareware téléchargeable sur Calvacom est l'adaptation électronique du jeu de société.

Le Risk, jeu de stratégie, est joué sur une carte du monde qui comprend 42 territoires. Le but est de conquérir tous les territoires. Chaque joueur commence le jeu avec des territoires qui lui sont attribués de façon aléatoire. Chacun des joueurs reçoit des armées en nombre décroissant et les place sur ses territoires. Un tour a trois phases : placer de nouvelles armées, attaquer et renforcer ses positions. Les combats se déroulent en cliquant sur les pays que l'on veut attaquer pourvu qu'ils soient contigus aux siens et qu'ils contiennent bien évidemment des armées. L'issue des combats est déterminée par le nombre d'armées en présence et par une table de résultats. A l'issue des combats et pourvu qu'il reste des armées, on peut renforcer ses positions en déplaçant ses troupes sur ses territoires un peu démunis ou faibles en puissance de feu. A chaque fois que l'on a conquis trois territoires, on reçoit une armée supplémentaire. On a aussi la possibilité de gagner des cartes dont les différentes combinaisons apportent elles-aussi des troupes supplémentaires. On peut jouer jusqu'à six simultanément. Il y a quatre sortes d'adversaires. Bien sûr, l'Homme, mais aussi l'ordinateur. Celui-ci développe trois stratégies : guerrière, chaotique et neutre.



Le but du Risk : devenir le maître du monde

Je vous laisse le plaisir de les découvrir, mais je vous souhaite bien du courage si vous vous battez contre cinq adversaires «Mac».

Ce jeu est très plaisant. Il est simple à utiliser et surtout, il est rapide.

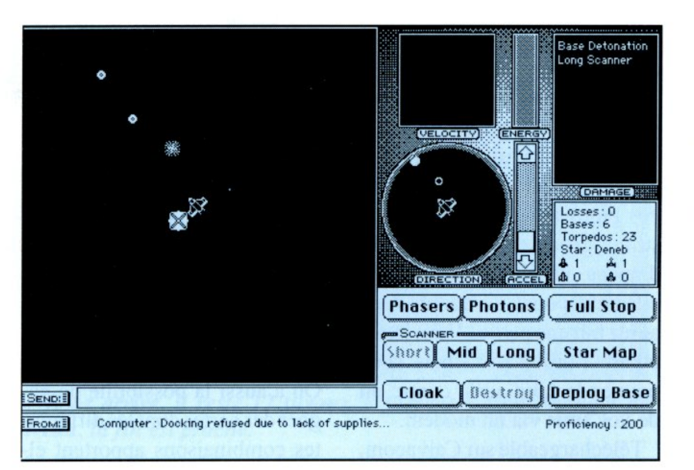
Il est idéal pour jouer seul, mais si vous voulez jouer contre des amis, il vaut mieux le faire avec le jeu de société en carton. C'est beaucoup plus convivial.

Manuel Hezkia

NetTrek : réseau interplanétaire



Aux commandes d'un puissant vaisseau spatial, vous devez développer votre stratégie pour coloniser chaque système solaire d'une galaxie.



Visualisation sur le scanner courte portée de la destruction d'un vaisseau ennemi par un navire de type Terran lors de la défense de la base (le carré avec une croix). On peut déplorer des dégâts dont on a le détail sur la check list en haut à droite, mais l'énergie est suffisante. Au tableau d'honneur, deux vaisseaux ont été abattus lors de la conquête du système de Deneb (cadran en dessous). En bas un message de l'ordinateur de bord et le coefficient donnant l'expérience : 200, à améliorer…

Pour conquérir les différents systèmes solaires afin d'y déposer des bases spatiales pour les coloniser, il faut d'abord choisir son vaisseau parmi une liste déjà bien fournie ou en créer un nouveau. Son type est déterminé parmi les trois disponibles et le genre de mission à accomplir. Terran est très résistant, moyennement rapide et possède une puissance de feu normale. Kling a l'avantage d'être très manœuvrable, mais il est particulièrement vulnérable aux attaques. Enfin, Rom est difficilement destructible tout en possédant une grande puissance de feu. Il est important de définir le système à coloniser sur une carte de la galaxie.

Le choix du système à coloniser est modifiable en permanence. Il se définit sur une carte de la galaxie et peut réunir jusqu'à six joueurs en réseau. Mais on peut aussi s'en déconnecter, surtout lorsqu'on est encore un cadet et qu'il faut se faire les dents. On effectue alors un décrochage pour s'exercer en solo. Pour ne pas naviguer dans le système à l'aveuglette et rencontrer par hasard les ennemis qui l'arpentent, on dispose de scanners qui fournissent l'état des lieux à diverses distances et d'indicateurs de direction et de vitesse. Quand l'ennemi est repéré commence l'affrontement avec la puissance des phasers (sortes de lasers à portée limitée dont on choisit la direction indépendamment du sens de déplacement) ou des photons (torpilles), à moins que l'on ne navigue à bord d'un Rom, équipé de faisceaux à plasma. Pour parer les attaques, des boucliers assurent une protection en dissipant 25, 50 ou 100% de la puissance de tir ennemie, ce qui coûte en énergie pour le vaisseau. Elle est cruciale, cette énergie et son niveau disponible apparaît en permanence sur le panneau de contrôle. On peut aussi y trouver la check list reprenant les dégâts dus au dernier combat : les collisions avec des vaisseaux, des débris ou des planètes ; la défection des boucliers, des scanners,… Si les combats sont favorables, malgré le nombre d'ennemis qui augmente graduellement de un à cinq, si bien que tirs et destruction prennent rapidement le pas sur la stratégie, on peut envisager de déployer une base. C'est là que les vaisseaux peuvent venir effectuer les réparations et se réarmer. Elles sont le garant de la réussite des conquêtes et doivent donc être protégées des attaques ennemies.

Globalement axé sur une stratégie de conquête, *NetTrek* qui comme son nom l'indique, peut fonctionner également en réseau, nécessite quelques efforts pour organiser ses attaques et sa défense. Mais lorsque l'ennemi est là, pas question de réfléchir, il faut tirer dedans et le plus efficacement possible car l'armement embarqué est limité. Alors, dès que la technique est aiguisée et la stratégie au point, le réseau de votre puissance sera tissé dans toute la galaxie.

Yvan Crévits 

Abonnez-vous !

Star Wars : "que la force soit avec vous !"



Vous êtes aux commandes d'un chasseur possédant comme arme, un laser à quatre phases, c'est à dire que quatre rayons se rejoignent pour n'en former qu'un seul beaucoup plus puissant. La représentation est du type «fil», c'est à dire une vue en 3D transparente. Cela fait un peu «vieux», puisque les tout premiers jeux sur micro utilisaient cette représentation. Depuis, on a fait beaucoup mieux, mais cela ne nuit en rien à la qualité du jeu.

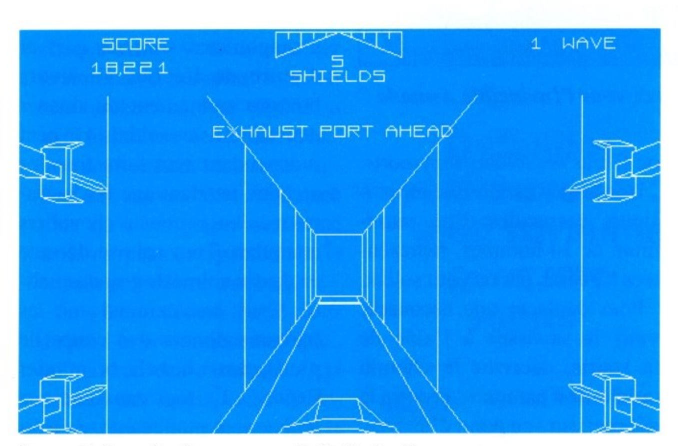
Il faut avoir passé le deuxième tableau au deuxième niveau de difficulté avec ces monolithes qui jaillissent du sol et avoir slalomé à travers ce dédale, pour se rendre compte qu'on est vraiment en présence d'un jeu très, très bien fait. Les différentes actions ponctuées de phrases tirées du film, les bruits d'explosions rendent la simulation très réaliste. Votre mission est de détruire l'Etoile Noire, arme terrifiante créée par l'Empereur et Darth Vador. Cette arme est un gigantesque vaisseau qui est capable de détruire une planète en un instant. Elle est théoriquement indestructible. Mais les services secrets de la Princesse Léïa ont découvert qu'il existe un conduit d'aération, et un seul, qui mène au cœur du vaisseau. Larguer une bombe atomique dans ce conduit est la seule manière de détruire l'arme abominable de l'Empereur Noir.

Pour cela, vous devrez d'abord rallier l'Etoile noire. Avant de vous en approcher, il faudra abattre les chasseurs ennemis qui prennent un malin plaisir à vous dépasser et à vous tirer dessus avec leurs lasers à photons. Pas de panique, vous avez un bouclier protecteur, qui a une durée de vie dépendant du nombre de points que vous avez et du niveau de difficulté. Une fois que vous vous serez assez approché de l'Etoile Noire, vous piquerez dessus et abattrez les bunkers qui la protègent en surface. (A partir du niveau 2, les bunkers sont juchés sur des monolithes qui sortent du sol.)

Après avoir passé ces défenses, vous plongerez dans le couloir central de l'Etoile Noire et après maints combats vous larguerez un missile dans la bouche d'aération. Si vous avez évité tous les obstacles (je vous laisse la surprise de les découvrir) et que vous avez bien visé la bouche d'aération, vous aurez le plaisir de voir l'Etoile Noire exploser quand vous serez hors d'atteinte de l'onde de choc. Puis vous recommencerez à un niveau de difficulté supérieur.

Star Wars est un jeu d'arcade agréable, vous y jouerez sûrement pendant de longues heures.

Manuel Hezkia



Le couloir qui mène au conduit d'aération

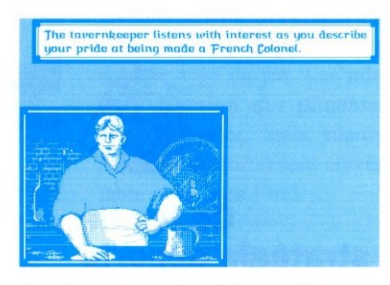
Pirates : sang et tripes !



Cette simulation vous plonge aux commandes d'un navire en plein XVIIème siècle. De port en port, il faudra louvoyer entre les grandes puissances de l'époque, continuellement en guerre.

La vie de pirate est enrichissante mais fait de vous un paria. Une situation de corsaire vous permet au moins de mouiller tranquillement dans les ports du pays allié. Quel que soit votre choix, ne traînez pas : vous vieillissez vite et un jour vous serez trop vieux pour naviguer. Le programme dressera alors impitoyablement le bilan pécuniaire, social et sentimental de votre vie et vous choisira une retraite adéquate : de mendiant à gouverneur.

Pirates est un logiciel riche et fascinant. Mixant avec bonheur stratégie et adresse, maniant tous les grands mythes du genre, il dépayse réellement et vous donne l'impression de vivre une autre vie. Coup de chapeau également au souci du détail historique qui ravira les férus d'histoire. Je regretterai seulement la réalisation assez moyenne et l'absence de version couleur. Mais cela n'a que peu d'importance face à l'ambiance qui se dégage de ce jeu.



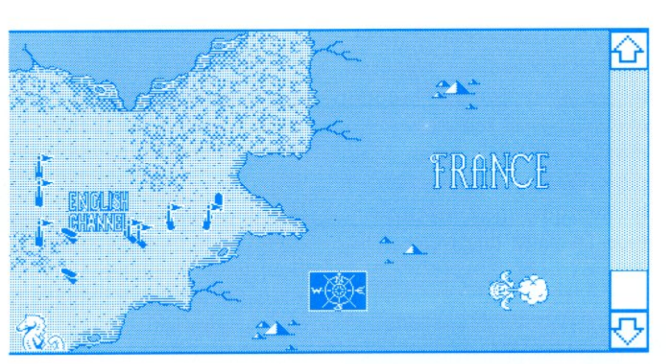
Les tavernes sont vitales : elles vous renseignent sur les renversements d'alliance et permettent de recruter des hommes.

Olivier Fouchs 

The ancient Art of War : captivant



Ce jeu de stratégie apporte de nombreuses innovations.



The ancient art of war at sea : battrez-vous l'Invincible Armada ?

Faites la guerre, pas l'amour. Ce pourrait être le slogan de Brøderbund Software pour un jeu qui, loin d'être nouveau, tient toujours la route. Les érudits reconnaîtront le titre d'un livre sur la stratégie militaire écrit 400 ans avant Jésus Christ par un général chinois répondant au doux nom de Sun Tzu.

The Ancient Art of War est vendu avec, au départ, une bibliothèque de onze scénarios différents (donc autant de batailles). Dès le départ, on ne peut que fondre d'admiration : disparus les petits hexagones symbolisant mers, terres et montagne ; la présentation est plus claire, plus jolie et aussi beaucoup plus logique : les forêts sont représentées par des arbres, la mer par de petites vagues...

Du premier coup d'œil, on comprend très bien la situation : les noirs contre les blancs (vous) et de petits drapeaux aux couleurs des deux camps. Ce sont eux qu'il faut voler à l'ennemi, et protéger. Le possesseur de tous les drapeaux est déclaré vainqueur. Une équipe peut aussi être vaincue si elle se rend, ou si tous ses soldats sont morts.



Une armée est divisée en plusieurs escouades d'un maximum de 14 hommes, représentées à l'écran par un petit soldat.

Pour déplacer une escouade, vous la saisissez à l'aide de la souris, décrivez le chemin qu'elle doit parcourir, et enfin la déposez sur son point d'arrivée. La bataille et les déplacements se font en temps réel, c'est à dire que vous n'êtes pas obligé de vous plier à la vitesse de l'ordinateur, ou d'appuyer sur une touche chaque fois que vos décisions sont prises. L'action se déroule à l'écran sans interruption, comme elle se ferait réellement sur le terrain.

Vos troupes sont constituées de trois types de combattants : des barbares, très forts, agiles, mais qui combattent à mains nues ; des archers, faibles physiquement, et enfin des chevaliers, sans peur et sans reproche, mais lents à manier leur lourde épée et à se mouvoir dans leur armure. Malheureusement pas d'armes à feu dans ce jeu, ni même de cavaliers, ce qui laisse au jeu un fort aspect médiéval, ce qui n'est pas sans déplaire ...

Chacune de ces troupes a ses caractéristiques : l'état physique, la nourriture, la vitesse de déplacement, ainsi que la formation d'attaque. Lorsque deux troupes de couleurs différentes se rencontrent, et donc s'affrontent, un spectacle merveilleux s'offre à nos yeux : un véritable zoom sur les combattants. Les protagonistes sont de part et d'autre de l'écran. Plusieurs boutons permettent de donner des ordres à vos soldats. On peut indépendamment faire tirer les archers, pendant que les barbares reculent et que les chevaliers attaquent. Tout cela se déroule en dessin animé de grande qualité. Vous pouvez ainsi voir les barbares donner des coups de pieds, les chevaliers manier l'épée... Le tout dans une vue légèrement plongeante, en trois dimensions, avec des bruitages de circonstances. Un autre atout graphique du jeu les décors : riches et variés, correspondant chacun au site de la bataille. Si le combat s'engage sur un pont, le "zoom" vous fera apparaître une petite rivière, enjambée d'un pont où les deux armées s'entretuent. D'autre part si un fort est assiégé, ses défenseurs sont protégés par les remparts du château tandis que l'ennemi au dehors est découvert, sous une pluie de flèches.

Il serait difficile de parler du niveau stratégique de ce jeu. Mais, pour les débutants, il n'est pas vraiment facile, et il leur faudra rejouer plusieurs fois les parties les plus faciles avant de saisir quelques ficelles. Quant aux joueurs expérimentés, ils trouveront matière à réflexion

dans les dernières batailles, plus complexes. Mais très vite vous aurez besoin d'aventures nouvelles. Pas de problème grâce au module de création et d'édition de scénarios.

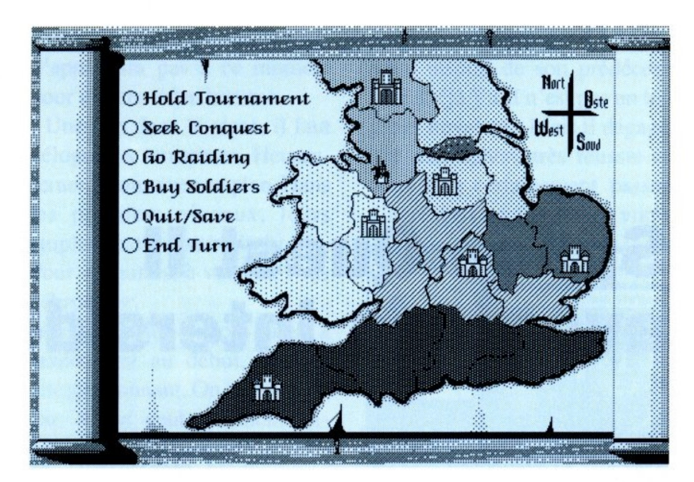
La conception d'une bataille se fait en plusieurs parties. Il faut tout d'abord créer le terrain. Les éléments sont nombreux et permettent une infinité de terrains différents, avec des rivières plus ou moins sinueuses, des chaînes de montagnes gigantesques, entourées d'une forêt verdoyante. Tout est permis, sans exception. Sont aussi à votre disposition des châteaux (pour protéger des drapeaux, ou entraîner des hommes), des villages (pour le ravitaillement)...

Ensuite, il faut installer les deux armées. Vous définissez ainsi une à une les escouades de chaque camp. Vous déterminez le nombre d'hommes, leur nature (archer,...), leur vitalité, et leur formation de départ (position des hommes les uns par rapport aux autres). Il ne vous reste plus qu'à les placer ainsi que leurs drapeaux respectifs sur le terrain précédemment bâti.

Puis il faut définir les données du jeu : la profondeur des eaux, la hauteur des montagnes, la densité des forêts, mais également si les villages donnent de la nourriture, si les forts aussi, ou aucun des deux... Autant de choix dont dépendra la difficulté d'un tableau. Il sera fort possible de voir une armée se noyer en eaux profondes, ou s'abîmer dans les abruptes montagnes !

Il ne vous restera plus qu'à choisir votre ennemi (parmi lesquels Athéna, César et Sun Tzu lui-même), à écrire une petite histoire résumant la situation à chaque éventuel joueur, ainsi que le nom de votre guerre. Après ceci, enregistrement sur disquette, et votre chef-d'œuvre vous sera accessible chaque fois que vous le désirerez.

Ce jeu est richement doté de graphismes somptueux et d'animations soignées. Ceux qui ne connaissent pas les Wargames le feront avec le meilleur des



Defender of the crown : la carte souligne la progression inquiétante de Sir W. d'Ivanhoé.

professeurs. The Ancient Art of War est à mon avis le meilleur jeu de stratégie. Une version maritime, "The ancient art of war at sea" prolonge le plaisir.

Akim Demaille

Defender of the crown : "mon royaume pour une souris"

Après l'assassinat du vieux roi, le royaume d'Angleterre est divisé en quatre féodalités dont les seigneurs se déchirent en guerres incessantes. Vous incarnez l'un des quatre châtelains et tentez d'éliminer vos rivaux afin de prendre possession du trône.

La partie stratégique se déroule sur une carte du royaume. De votre château, vous dirigez une armée de campagne qui prend possession de nouvelles terres. Chaque terrain gagné augmente votre richesse, vous permettant d'étoffer vos forces. Mais si une armée ennemie est présente sur la zone que vous convoitez, il faudra en découdre dans une bataille rangée. Plusieurs tactiques de combat sont possibles mais aucune ne vous permettra de compenser un écart de force trop important. Dans ce cas, la meilleure solution reste d'organiser un tournoi et de jouter avec le seigneur possesseur du terrain convoité. C'est alors votre adresse au jeu qui fera la différence. Dans cette lutte pour le trône, tous les moyens sont bons : espions et raids sont efficaces pour arriver à vos fins. Votre vieil ami Robin Hood vous aidera trois fois en vous prêtant des hommes pour les missions périlleuses. Lorsqu'une princesse est enlevée, n'écoutez que votre galanterie et allez la secourir. Son père, reconnaissant, deviendra votre vassal et vous accroîtrez votre domaine.

Defender of the Crown risque de laisser sur leur faim les amateurs de wargames mais séduira sans nul doute le grand public. Le logiciel est en effet très convivial et propose des graphismes et des animations peu courants dans ce type de jeu. Les mini-jeux d'action qui pimentent l'action (joutes, duels, attaques de châteaux-forts) sont un véritable régal pour l'œil.

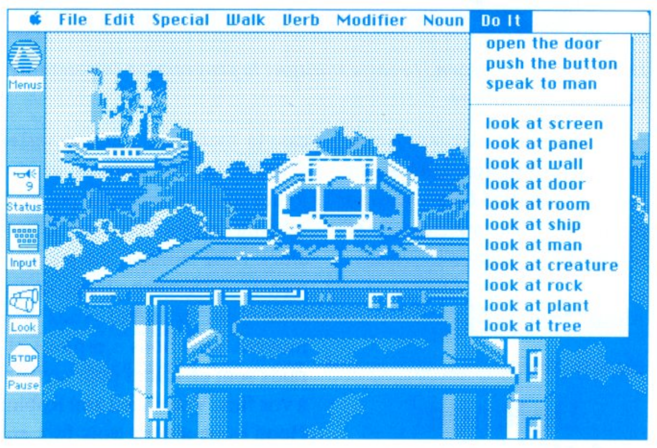
On regrettera simplement que nombre des très beaux tableaux intermédiaires de la version Amiga aient purement et simplement disparu (à l'exception du sauvetage de la princesse, superbe) et que les musiques n'aient pas été digitalisées.

Olivier Fouchs 

Space Quest II : aventure intersidérale



Space Quest II est le deuxième épisode d'une série qui a connu un succès important grâce à son humour et à son concept unique d'aventure animée.



A gauche, les icônes permettent de stopper une action, d'observer,... tandis que les menus facilitent la construction d'ordres.

Space Quest II -The Vohaul's Revenge- est la suite du premier épisode de la série des "Space Quest" de Sierra-on-Line dans lequel on retrouve Roger Wilco, balayeur spatial de son état. Cet épisode est étroitement lié au premier "Space Quest". En effet, c'est parce que Roger Wilco a fait échouer le plan des Sariens visant à conquérir la terre après avoir détruit le Soleil, qu'il va être enlevé par l'infâme Vohaul qui était derrière le complot. Ce dernier n'a pas renoncé à son projet et compte conquérir la terre en envoyant une armée de robots déguisés en voyageurs de commerce cherchant à placer des polices d'assurance-vie sur la Terre. Le joueur, incarnant Roger Wilco, devra donc faire face à un double challenge : sauver sa peau, en s'échappant de la planète bagne où l'a placé Vohaul, et sauver la Terre à nouveau. Sierra s'est spécialisé dans la production de ludiciels basés sur le concept du jeu d'aventure animé. Le joueur, au lieu d'utiliser le clavier pour entrer la commande "aller jusqu'à l'arbre", manipulera le joystick ou la souris pour diriger un petit personnage à l'écran. Celui-ci peut marcher, sauter, se baisser ou encore nager (et, petit coup de pouce, même plonger dans certain marais)... La scène est représenté en pseudo 3 D, c'est à dire que le héros pourra passer derrière ou devant les différents éléments qui composent le décor (rocher, buisson, fusée...). Des séquences animées prennent place de temps en temps. Ce système est d'une géniale simplicité pour tout ce qui concerne les déplacements. Mais pour certaines autres actions (regarder quelqu'un, prendre quelque chose ...), il n'est d'aucune utilité. Le logiciel permet donc de rentrer également des ordres de façon plus classique, à l'aide du clavier. De plus, la version Mac de Space Quest II innove par rapport à celles des autres machines (Amiga, GS, PC et autres ST) en raison d'un meilleur confort d'utilisation. Ainsi, des icônes vous permettent d'accéder aux fonctions les plus courantes (stopper une action, observer quelque chose...), et trois menus spéciaux fournissent des éléments pour composer des phrases sans devoir recourir au clavier. Le premier de ces menus propose des noms, le second des verbes et le dernier des prépositions.

L'aventure en elle-même n'offre pas de réelles difficultés. Elle est très agréable à résoudre grâce à la facilité qu'on a à diriger Roger Wilco, à son humour (on découvre ainsi en pleine forêt spatio-équatoriale un distributeur automatique des commandes adressées au grand magasin du coin !) et à la diversité des différents lieux visités. Le vocabulaire anglais nécessaire est relativement simple. Par contre, l'analyseur de syntaxe pêche un peu par son manque de synonymes. Il arrive ainsi que l'on se retrouve bloqué dans une action parce que le mot employé n'est pas exactement celui qu'attend le programme. Enfin le jeu est un peu décevant en noir et blanc car les différentes trames simulant les couleurs ne sont pas toujours très claires. Il est par contre magnifique en couleurs.

Malgré ces deux petites critiques, Space Quest II reste un des meilleurs jeux d'aventure. Par son système de jeu, il a ouvert la voie à des jeux comme *Maniac Mansion*, *Loom*, *les voyageurs du temps* ... (Vu chez Genius).

François Hermellin 

Hostages : neutralisez les terroristes

Un coup de fil urgent vous a prévenu qu'une prise d'otages avait eu lieu dans l'Ambassade de... A la tête d'un commando d'intervention, vous vous précipitez sur les lieux pour contrôler toutes les opérations.

La première chose à faire est de placer vos trois tireurs d'élite autour de l'Ambassade... Chose ardue... Il fait nuit, et les faisceaux des torches des terroristes balaient les alentours. Attention, aux rafales... Une fois vos tireurs d'élite positionnés, un hélicoptère déposera trois autres hommes sur le toit de l'Ambassade. Ils pourront tenter une descente en rappel, le long des murs tout en étant couverts par vos tireurs d'élite. Une fois entré dans l'Ambassade, il ne vous restera plus qu'à neutraliser les terroristes et récupérer les otages sains et saufs. Si c'est simple sur le papier, ça l'est moins à l'écran.

En effet, sur un fond de musique lancinante, il n'est pas facile d'avancer tout en se faisant tirer dessus. Les déplacements sont spectaculaires, surtout quand un des G-men saute à travers une fenêtre pour éviter les balles.

Le plus dur est de faire descendre en rappel un de vos hommes... En effet, il faut un certain temps pour pouvoir donner l'impulsion correcte nécessaire à ses jambes tout en glissant le long de la corde pour pouvoir passer à travers une vitre. Et tout cela, en espérant qu'un terroriste n'apparaîtra pas à ce moment pour abattre votre homme.

Une fois dans la place, il faut déloger les terroristes. Heureusement, vous avez un plan. Dans les premiers niveaux, leurs emplacements sont indiqués. Pour les autres, à vous de vous débrouiller.

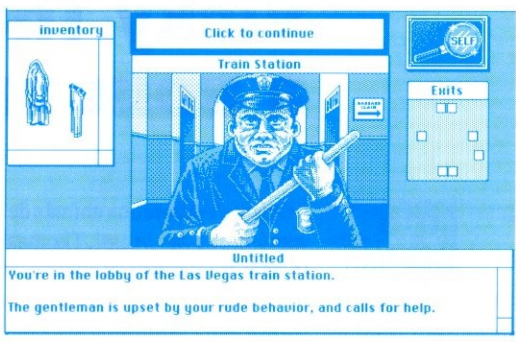
Ce soft, s'il n'est pas facile à manœuvrer au début, devient vite passionnant. On se pique au jeu, et on veut vraiment annihiler les terroristes sans qu'aucun otage soit blessé. A noter que Hostages, dû à Infogrames, a été conçu avec l'aide du G.I.G.N., Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale. Bonne chance et flinguez-les vite ! **Manuel Hezkia**

Hostage : êtes-vous un bon G-Men?

Deja Vu II : souris noire



Ambiance série noire pour la suite d'un classique du jeu d'aventure. Détective minable des années 20, vous aviez déjà eu bien des problèmes à prouver votre innocence dans le meurtre de Joe Siegel (Deja Vu I). Et voilà que, au moment où vous vous apprêtez à couler des jours paisibles à Las Vegas, Tony Malone vient vous réclamer 112 000 $ que lui devait le disparu. Vous avez 48 heures pour retrouver le magot, faute de quoi vous ferez connaissance avec les poings du «sympathique» Stogie. L'aventure qui vous emmène dans diverses villes américaines vous permettra même de revoir Chicago, où se déroulait le premier volet. Fortement inspiré de son prédécesseur, Déjà Vu II n'est pas un logiciel novateur. Mais il dégage une atmosphère très réussie et vous fera certainement passer d'agréables heures devant votre écran. D'autant que, comme les autres productions Icom (Uninvited, Shadowgate, Déjà Vu I), ce jeu dispose d'une interface utilisateur très conviviale (dans les décors, vous prenez les objets qui vous intéressent en cliquant dessus et en les transportant) et d' une réalisation soignée. **Olivier Fouchs**



Deja Vu II, la mise à jour : en route pour de nouvelles aventures.

Paper Airplaine Construction Kit



Etiez-vous, sur les bancs de la Communale, de ceux qui pâlissaient d'envie devant les superbes avions en papier que faisaient vos petits camarades ?

Etiez-vous de ceux qui n'arrivaient jamais à les faire voler correctement ? Oui ? Eh bien, l'heure de la revanche a sonné... Grâce à The Great International Paper Airplane Construction Kit ! Il ne s'agit pas à proprement parler d'un programme, mais d'un livre et d'une disquette contenant de nombreux fichiers MacPaint.

Tout d'abord, il faut savoir qu'aux Etats-Unis, il existe des compétitions de fabrication et de vol d'avions en papier. Tout cela est très sérieux et fait l'objet de recherches tant sur le plan aérodynamique qu'esthétique. Beaucoup de ces avions, ont gagné des compétitions. Comme il existe de nombreuses catégories de compétition, les auteurs ont choisi un nombre exhaustif de modèles qui en couvre les principales. Certains ont été choisis, moins pour leurs capacités à effectuer de longs vols planés, que pour leur esthétique ou leur originalité au niveau de la conception. L'ensemble comprend un livre et une disquette qui contient tous les fichiers imprimés sur le livre. Cela permet de reproduire à l'infini les plans, les transformer, les réduire, les décorer etc. C'est l'avantage de la micro, les tâches fastidieuses et répétitives sont supprimées. Au niveau des plans, rien de plus simple. Sur une feuille format américain ou A4, toutes les lignes de pliage sont présentes. Après avoir imprimé, il suffit de suivre les schémas reproduis dans le livre. Pour chaque avion, un texte retrace son «histoire».

Ce qui est très intéressant, ce sont les possibilités de décoration. Vous avez une multitude d'ailes, de roues, de marques, etc. Vous pouvez pratiquement tout faire. Il existe aussi des avions déjà décorés, cela donne des idées de départ. Non seulement, vous pourrez réaliser des avions qui volent, mais en plus, ils seront beaux. Imaginez la tête des copains de classe de votre rejeton quand celui-ci lancera dans la cour de récréation, un super jet avec tout son armement dessiné dessus... Gare aux colles ! Cette réalisation de la société Neosoft Inc. est d'une grande qualité. Je la conseille à ceux qui ont gardé une âme de môme et qui voudront aussi faire plaisir à leurs enfants.

Manuel Hezkia 

Vicky The Tortoise : à nous la petite anglaise



Un didacticiel animé et sonore d'éveil et d'initiation à l'anglais.

Ce jeu s'adresse aux enfants de sept à douze ans. Aussi, Thomas (6 ans) et Laetitia (10 ans) l'ont testé pour nous. Après trois écrans sur l'utilisation du programme et de présentation des personnages : Vicky the Tortoise, une tortue fort sympathique et Mac Intosh, que l'on rencontre rarement, Vicky les invite à visiter son jardin et sa maison. L'utilisateur doit seulement savoir cliquer, cliquer-glisser et sélectionner un texte.

La règle du jeu est simple, fouiller partout et voir ce qui se passe. On peut ainsi ouvrir toutes les portes, vider les armoires, mettre la table, regarder la télévision, jouer à l'eau ou avec la douche, allumer la lumière, casser la vaisselle (mais, dans ce cas, Vicky fait une remarque), tirer la chasse d'eau... Ce qui attire le plus Thomas, c'est une chambre à l'étage où il y a un coffre à jouets. De ce coffre, il peut sortir une pile de cubes, un camion.... Les cubes se répandent sur le sol, mais d'un simple clic tout revient en place. Et on l'entend soupirer : "*si mes jouets se rangeaient aussi facilement*".

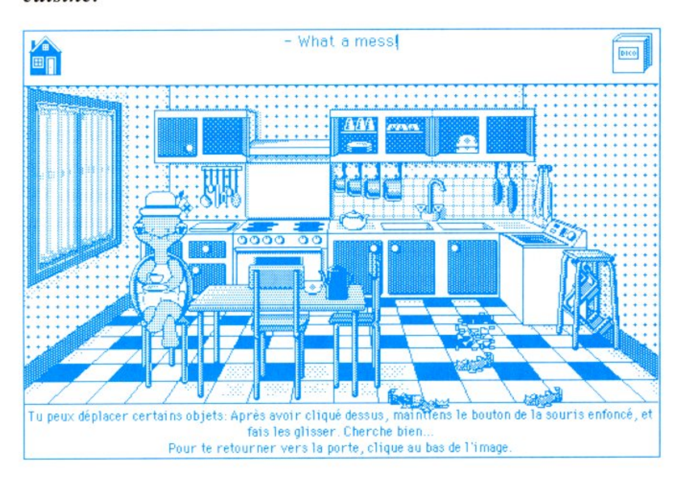
Avec sa soeur, il aime se retrouver devant la garde-robe de Vicky pour l'habiller. Laetitia se dirige rapidement vers la cuisine, et y fait la popote, sans dérangerVicky qui prend le thé de 10 à 11 et de 17 à 18 h. L'apprentissage de l'anglais s'effectue presque sans que les enfants le remarquent. Chaque événement, chaque sélection d'objet est commenté en anglais oralement par Vicky ou par Mac Intosh, et par écrit en haut de chaque carte.

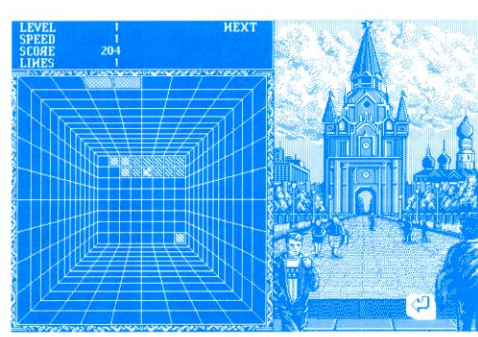
Les traductions de tous les mots, expressions, phrases utilisés sont fournis par un clic sur le bouton dictionnaire. On peut y rechercher d'autres mots, et le compléter. Après quelques heures d'utilisation , Laetitia commençait à l'employer mais les aller-retour entre jeu et dictionnaire l'ennuyaient. Aussi, elle préférait demander à un adulte de traduire. Cependant, petit à petit, elle retenait quelques mots ou expressions.

Cette programmation HyperCard de Chantal Loubier accompagné de MacinTalk (pour les paroles) a reçu un trophée Apple dans la catégorie Education.

Eric Delcroix

Vicky'd talk the hind leg off a donkey (Vicky est bavarde comme une pie) surtout lorsqu'elle prend le thé dans sa cuisine.





Walltris : le nouveau Tetris en 3D

Block out : puits noir

Le dernier né de California Dreams copie délibérément Tetris, l'un des plus grands succès de l'année 1989. Ce logiciel, inspiré d'un test de Q.I., proposait d'empiler des figures géométriques au fond d'un puits afin de former des lignes comportant des trames de même motif. Block Out reprend le même principe mais replace l'action dans un contexte 3D. Une excellente idée qui renouvelle le jeu. L'ajout d'une nouvelle dimension complique le maniement du programme mais ouvre la voie à une foule de nouvelles stratégies. Un programme diabolique, aussi prenant que son prédécesseur (et le compliment n'est pas mince !).

Olivier Fouchs



Lettres de nos lecteurs



Ecrivez-nous, votre avis nous intéresse.

Statistiques : SPAD. N., un excellent logiciel

J'ai lu avec beaucoup d'intérêt votre dossier de comparaison des logiciels de statistiques paru dans le N°21 d'Icônes. Cependant, j'ai été surpris de ne pas voir mentionner le logiciel SPAD.N. d'Analyse de données pour le dépouillement d'enquête.

Personnellement, à plusieurs reprises, j'ai utilisé cet excellent logiciel dû à Messieurs Lebart et Morineau sur d'autres ordinateurs que le Macintosh.

Devant m'équiper en Macintosh, j'ai découvert que le CISIA (2 bis, rue Jules Breton, 75013 Paris), commercialisait ce logiciel sous une forme comparable à celle du logiciel ADDAD. Il m'a été précisé qu'avant la fin de l'année, devrait être disponible une version tout à fait adaptée aux spécificités (interface utilisateur, graphiques...) du Macintosh. Afin d'éviter toute confusion, je n'ai aucun lien d'intérêt professionnel avec le CISIA.

M. D. Ambroise, Maître de Conférences du Département de Géologie Sédimentaire, Laboratoire des bassins sédimentaires (Université de Paris VI)

Vive la France !

Je suis chercheur à l'Université de Stockholm en Théorie des Systèmes, appliquée à la planification urbaine et régionale.

J'ai lu avec intérêt votre série d'articles concernant les logiciels d'analyses statistiques sur Macintosh.

Comme j'ai pu le constater pour d'autres logiciels, notamment 4D, la France produit des softs originaux et internationalement compétitifs. Votre article sur LADDAD me paraît confirmer cette thèse.

C'est pourquoi je vous serais reconnaissant si vous pouviez me faire connaître l'adresse du distributeur de LADDAD en France.

M. Michaël Le Duc, Informatics and Systems Science, Stockholm

ADDAD, 22 rue Charcot, 75013 Paris
Tél: (1) 45.85.40.23.

Qualité et sérieux

Depuis pas mal de temps, (à partir du N° 16), je suis un lecteur assidu de votre revue. Je suis «polyvalent» sur Mac et sur PC ainsi que d'autres systèmes comme Unix. Je consulte donc beaucoup de revues informatiques, et jusqu'à présent, je ne me suis abonné à aucune, préférant juger coup par coup de l'achat dans les maisons de presse. Etant donné que depuis le N° 16 j'ai acheté systématiquement votre revue, je suis porté à croire que la qualité et le sérieux se maintiendront. C'est pourquoi je m'abonne.

Gino Zanibellato (Tuzaguet).

Erreur ou changements dans Excel ?

Une petite erreur s'est glissé dans l'un de vos articles.

Tout d'abord, je tiens à remercier Cécile Dufloux pour ses articles sur Excel qui incitent à avancer dans ce programme.

Elle aurait dû toutefois préciser qu'elle utilisait la version 1.51 de ce soft, car de nombreuses commandes ont changé sur la version 2.2. Notamment son article sur le Dialog Editor, pour ouvrir une macro automatiquement, elle indique la commande «Ouvrir-automatiquement». Or, ceci est vrai avec la version 1.51 car avec celle 2.2, la commande est «Auto-ouvrir» de même «Auto-fermer». Par contre, «Bouton» n'existe pas en Dialog Editor mais est noté dans les 2 versions «Case».

Il y a bien d'autres commandes qui ont changé, dont la plus gênante «Aller à vers cellule», qui elle, n'existe plus. Par contre, il existe de nouvelles fonctions sur la 2.2. Une dont je me méfie c'est : pomme-S pour supprimer en base de données. Attention avec pomme-S enregistrer. Je trouve pour ma part, que Microsoft reste trop PC avec des commandes à 3 doigts style commande-shift-lettre...

Je ne manquerai pas de vous faire part des différences lorsque j'en aurai recensées suffisamment.

D. Marquis (Moelan/Mer)

Service lecteur P 21 page 90

SERVICE LECTEURS

A propos de...

Pour recevoir des informations complémentaires (coordonnées, documentations, disquette de démonstration...) sur les logiciels et matériels présentés dans cette édition, cerclez ci-contre les numéros correspondants aux articles ou aux publicités qui ont retenu votre attention.

Dès réception, nous transmettrons vos demandes aux entreprises sélectionnées qui vous répondront directement.

Coupon à remplir en lettres capitales et à renvoyer à :

Icônes
Service Lecteurs
135 bis, rue du Fg de Roubaix
59800 Lille

ICONES 23

Ces produits m'intéressent, j'aimerais en savoir plus.

Rédaction (lettre R)				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Publicité (lettre P)				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

Nom : .... Prénom : ....

Société : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

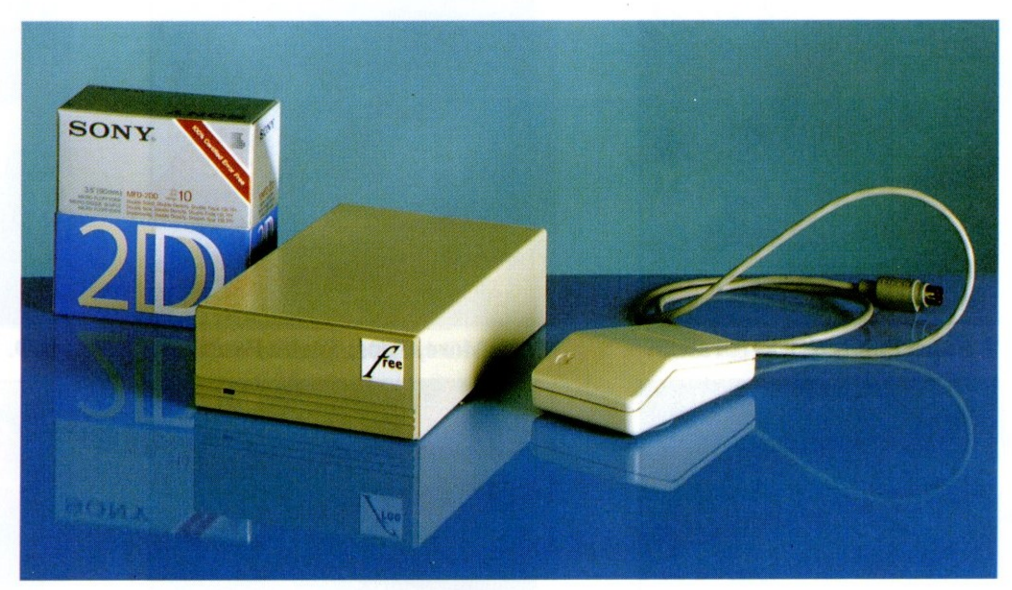
Profession ou Fonction : ....

Tél : .... Abonné : ❑ OUI ❑ NON

Gagnez un disque dur en élisant vos Icônes d'Or



Merci de nous dire quels sont vos logiciels et matériels préférés.



Les trois premiers prix de notre référendum 90 : des mini disques durs 40 Mo Touareg de FREE.

Participez à notre 4ème Référendum des Icônes d'Or en nous indiquant, pour chaque domaine figurant ci-dessous, le produit que vous utilisez ou qui vous semble le meilleur.

Par exemple, pour la catégorie OCR (reconnaissance de caractères) vous avez le choix entre TextPert, OmniPage, Cognicar, AccuText, ReadStar... Pour la retouche d'images, il s'agit de Digital Darkroom et d'ImageStudio pour le noir et blanc, et de Photoshop, ColorStudio ou de PhotoMac pour la couleur.

Naturellement, si un domaine n'entre pas dans le cadre de vos activités, n'indiquez rien. Vous n'êtes pas obligé de remplir toutes les rubriques.

Pour vous remercier de votre participation, un tirage au sort sera effectué parmi les bulletins de vote. Les trois premiers se verront remettre un disque dur. D'autres lots seront également attribués avant la fin de l'année.

Donnez-nous votre avis sur les produits en renvoyant le bulletin de vote ci-dessous (un seul par personne).



Voici mes icônes d'Or 90

SGBD ....

Fichier : ....

Traitement de texte : ....

Mise en page : ....

Tableur : ....

Comptabilité : ....

Gestion-Facturation : ....

Paie : ....

Utilitaire : ....

OCR : ....

Dessin 3D :

CAO-DAO : ....

Présentation : ....

Retouche noir : ....

Retouche couleur : ....

Scanner couleur : ....

Imprimante couleur : ....

Musique : ....

Nom : ....

Prénom : ....

Adresse : ....

....

Ville : ....

Code postal : ....

Profession : ....

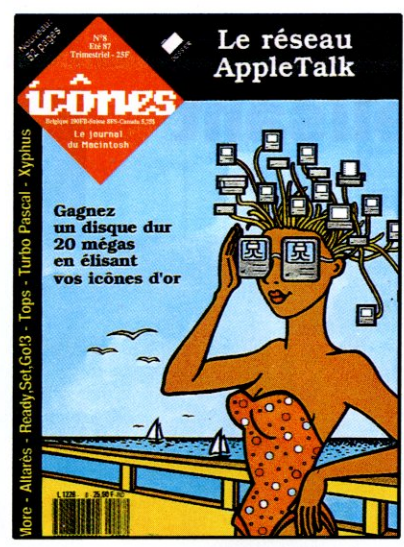
❒ Je suis abonné à Icônes.
❒ Je ne suis pas encore abonné.

Bulletin de vote à renvoyer à : Icônes/Référendum 90. 135 bis, rue du Faubourg de Roubaix 59800 Lille

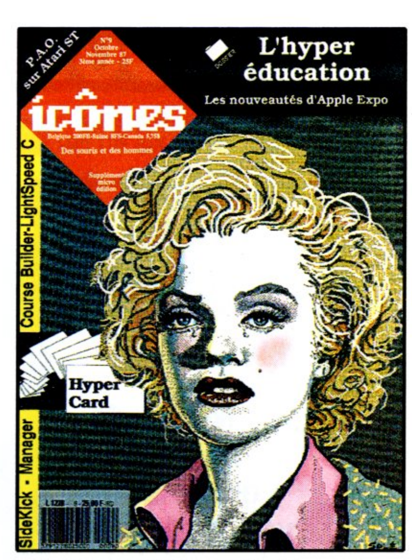
Complétez votre information :



N°7. SuperPaint, CricketDraw...



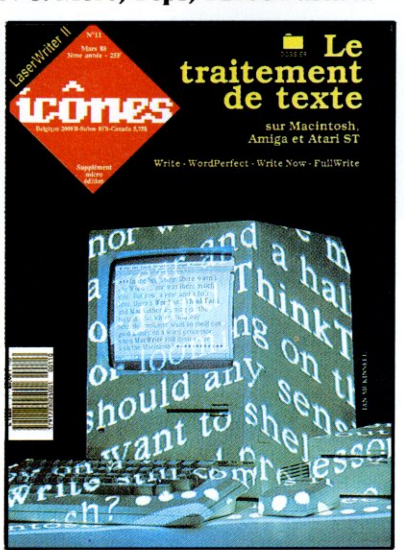
N°8. More, Tops, Turbo Pascal...



N°9. Dossier HyperCard



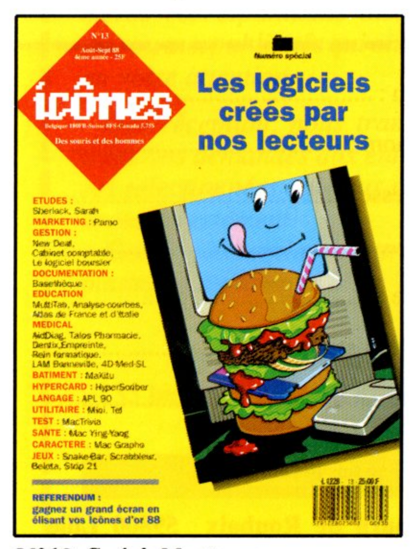
N°10. La compta. XPress...



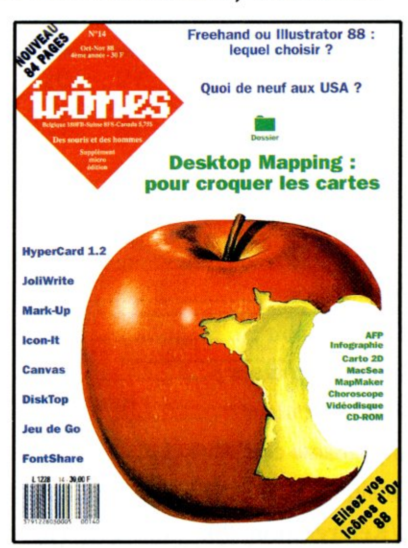
N°11. MicroPlanner, WinMath...



N°12. Spécial PAO, MacPME...



N°13. Spécial lecteurs

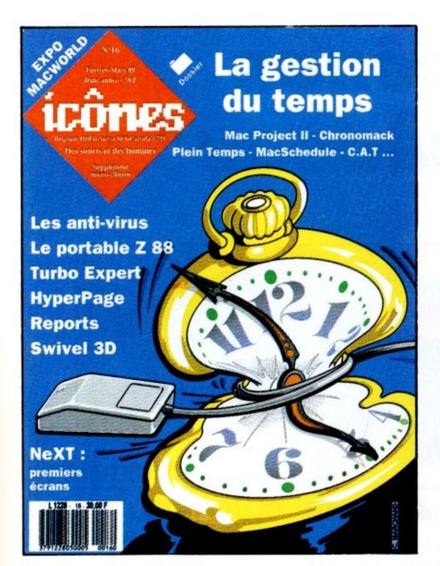


N°14. La cartomatique...

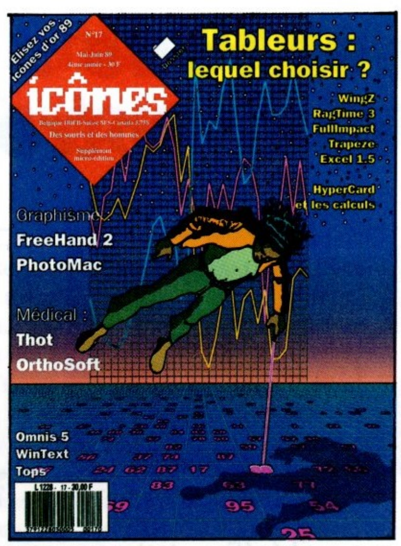


N°15. L'archivage sur WORM ...

lisez nos précédents dossiers



N°16. Time is money..



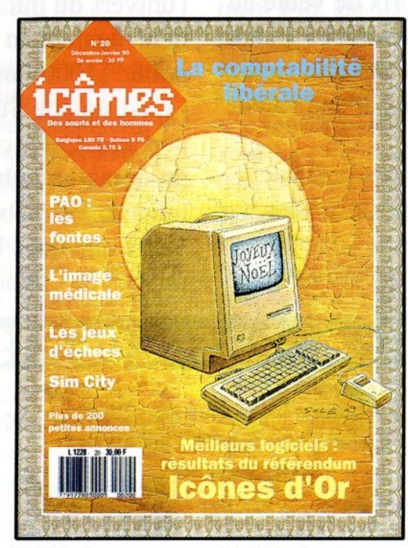
N°17. SelfBudget, Cabri-Géométrie...



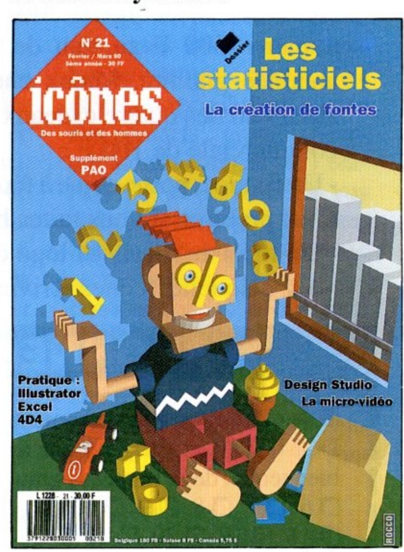
N°18. Le Système 7



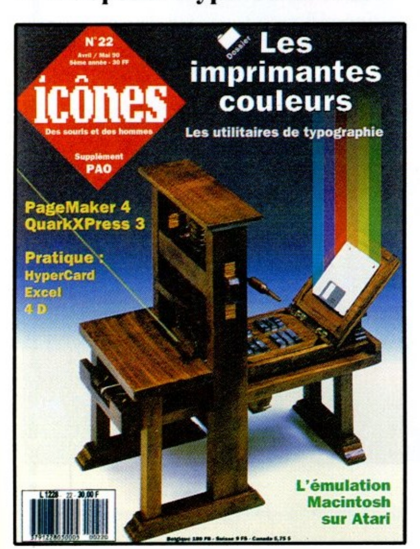
N°19. Spécial HyperCard. Index



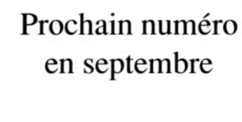
N°20. La comptabilité libérale



N°21. Les logiciels de statistiques



N°22. L'impression couleur



Prochain numéro
en septembre

Venez vous
le procurer
sur notre stand
Apple Expo
1 G 10 (niveau -1)

N°24. Septembre. Le textile...

Utilisez
le bon de commande
de la page suivante
pour demander
les précédents numéros
qui vous intéressent

N°25. Décembre 90. Icônes d'Or...

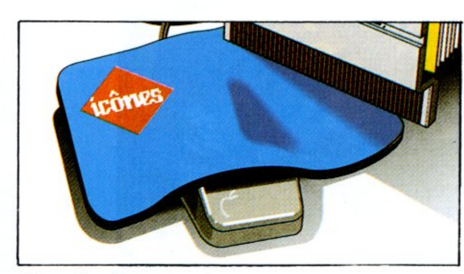
Remplir
Couper
Envoyer

"Abonnez-vous à Icônes et choisissez votre cadeau"


Fixidoc



Disquette



Tapis de souris

■ En vous abonnant pour 12 numéros, vous bénéficiez d'une réduction de 20% sur le prix de vente au numéro (300 F au lieu de 360F) et d'une petite annonce gratuite. Mieux encore. Vous choisissez aussi l'un des quatre cadeaux suivants, d'une valeur commerciale de 100 F :

- Un fixidoc, porte-copie à fixer sur votre ordinateur. C'est pratique si vous faites beaucoup de saisies.
- Un tapis de souris au logo d'Icônes.
- La disquette Icônes Trivia (300 questions pour tester vos connaissances, et celles de vos amis, sur l'univers du micro aux icônes). Cette disquette contient également plusieurs petits jeux du domaine public (1000 bornes, Othello, jeux d'arcade...)
- La disquette Stack en stock, pour les adeptes d'HyperCard. Celle-ci regroupe une vingtaine d'utilitaires du domaine public présentés dans notre dossier du numéro 19, "Objectif piles".

Voilà quelques bonnes raisons de cliquer sur 

ABONNEMENT & PRÉCÉDENTS NUMÉROS

■ **Je m'abonne à l'essai pour 6 numéros** France : 150F, Europe : 180F, DOM-TOM et Etranger par avion : 250F. J'ai droit à mon cadeau de bienvenue, deux numéros gratuits parmi les numéros suivants :
❒ 6 ❒ 7 ❒ 8 ❒ 9 ❒ 10 ❒ 11 ❒ 12 ❒ 13 ❒ 14 ❒ 15 ❒ 16 ❒ 17 ❒ 18 ❒ 19 ❒ 20 ❒ 21 ❒ 22

■ **Je m'abonne pour 12 numéros** France : 300F, Europe : 360F, DOM-TOM et Etranger par avion : 450F. Parmi vos 4 cadeaux, je choisis :
❒ Fixidoc ❒ Icônes Trivia ❒ Stacks en stock ❒ Tapis de souris

■ **Je complète mon information.** Envoyez-moi vite avant qu'ils ne soient épuisés les n° cochés ci-dessous : (30 F chaque, port gratuit)
❒ 6 ❒ 7 ❒ 8 ❒ 9 ❒ 10 ❒ 11 ❒ 12 ❒ 13 ❒ 14 ❒ 15 ❒ 16 ❒ 17 ❒ 18 ❒ 19 ❒ 20 ❒ 21 ❒ 22

Société : ....

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Profession ou Fonction : ....

■ Ci -joint mon réglement par chèque. Pour l'étranger, mandat-poste international ou carte VISA n°... + signature
A renvoyer à **Icônes / S.A. 135 bis, rue du Fg de Roubaix 59800 Lille.**

Abonnement à partir du n°.......	
■ 6 numéros	.... F
■ 12 numéros	.... F
■ **Numéros précédents :**	
.... x 30 F =	.... F
TOTAL	.... F

Petite annonce gratuite
(Merci d'écrire en lettres capitales)

«Bus-mailing : pourquoi Agfa joue la carte Icônes»



Comment Agfa est devenu la référence dans le domaine de l'image micro grâce à un marketing agressif.

A 32 ans, Laurent Blandin est responsable marketing des produits micro-informatique d'Agfa.

Après une école d'ingénieurs des Travaux Publics, il entre chez Sperry (Unisys aujourd'hui). Puis Jean-François Caron, Directeur des Opérations d'Agfa BIS (Business Imaging System) l'embauche comme technico-commercial.

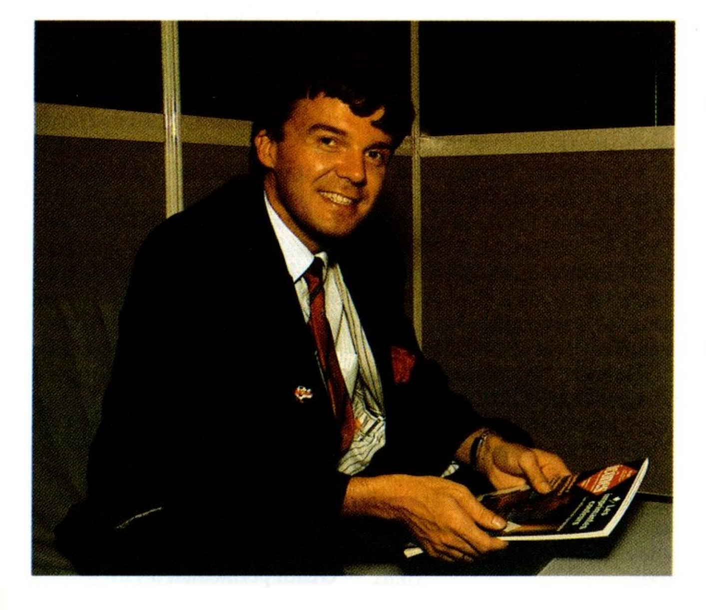
Il développe alors le support technique qui a fait la réputation du département qualité. «Les clients sont suivis par des gens du même niveau et aux mêmes compétences qu'eux.»

Puis il s'attaque au marketing. «Notre communication était celle du groupe Agfa, orientée machine, photo... Cela n'a rien à voir avec l'informatique et la micro-informatique, à tous les niveaux, aussi bien clientèle que pour la presse par exemple.»

Aujourd'hui, il acquiert une nouvelle casquette : "Le monde Apple marche très bien chez Agfa, alors que le monde PC est un peu plus discret. C'est pourquoi je lance un projet PC».

«Mon poste s'est accru avec la réussite du département BIS. En six ans, il est passé de 3 à 52 personnes. On a des prévisions de 100 % de croissance cette année. Pour une société comme Agfa, ce sont des chiffres importants, qui représentent beaucoup de business. Mais on vit passionnément notre travail, à plus de 200 km/heure. De plus, on a la chance de lancer entre cinq à dix produits par an, ce qui est très excitant.

BIS a une particularité chez Agfa : on travaille dans deux mondes parallèles, l'entreprise et le monde graphique. C'est une place spéciale qui a un intérêt énorme. Car le marché de demain sera constitué d'hommes polyvalents. On trouve dès aujourd'hui dans notre clientèle des responsables informatique aux compétences qui s'étendent de la micro à l'informatique classique, du graphisme à l'informatique de gestion… C'est en rassemblant au sein d'Agfa toutes ces compétences que nous réussirons la guerre éclair. Car il faut qu'on se déplace et qu'on s'adapte très vite face aux clients et aux marchés."



Laurent Blandin : "Vos lecteurs ont un profil de haut niveau".

«Cette guerre, nous la gagnons aussi grâce au bus mailing d'Icônes. Vos Hyper Cartes, je peux en parler au niveau des réponses que l'on a eues. Je ne me souviens plus de la quantité exacte, de l'ordre de plusieurs centaines, mais on a eu une très bonne qualité de retour. On a été très surpris du haut niveau des contacts : grands comptes, professionnels de l'édition... J'ai participé à vos trois bus mailing et les commerciaux de la force de vente et moi-même sommes très contents de l'avoir fait. D'ailleurs, un quatrième passage d'Agfa dans votre prochain bus-mailing d'Apple Expo est prévu. C'est vous dire si les rendements sont bons.»

«Quant à la revue, je trouve qu'Icônes a fait de très gros progrès, aussi bien en qualité rédactionnelle qu'en qualité d'imprimerie, de mise en page... C'est ce qui fait que des sociétés comme Agfa s'intéressent à votre support.

Mon seul regret, c'est le logo du titre, qui d'ailleurs ressemble au nôtre. On reste en Paint, à 72 dpi, qui était très bien il y a quatre ou cinq ans. Maintenant, même de grosses entreprises revoient leur logo au bout d'un certain temps. Icônes peut donc l'envisager !"



Nos petites annonces sont gratuites pour les abonnés (100F pour les autres). Pourquoi ne pas en profiter à votre tour en vous abonnant ?

OFFRES D'EMPLOI

□ **Maquettiste PAO sur Mac** maîtrisant Page Maker, XPress, Ragtime, Illustrator, Mac Draw, Précision, compétences arts graphiques et mise en page exigées. Envoyez CV + lettre à Chantal Kieken, Graph'Ord, 8 rue Royale, 59800 Lille.

□ **Analyste programmeur avec expérience Excel**, recherché par «La Solution Douce». Envoyer CV et prétentions au : 78 rue du Gros Horloge, 76000 Rouen.

□ **Maquettiste Mac** pour création et composition de plaquette, journal et visuel, maquettiste de formation, 25-35 ans. Adressez CV + lettre + photo à : L.L. Communications, 21 rue du Mont Thabor, 75001 Paris.

□ **Professionnel Macintosh, responsable exploitation** recherché pour code télématique. Mise de départ exigée : 20000F. Idéal pour commercial ambitieux, très bonne rémunération. T:(1)43.44.84.35 le soir.

□ **Commerciaux** (H ou F) recherchés par studio de création et d'édition publicitaire pour Paris ou RP. Expérience réussie dans cette branche indispensable. Poste évolutif et salaire motivant. Envoyer CV, lettre de motivation et prétentions à : Crayon Laser, 79 rue du Clos de Ville, 94370 Sucy en Brie.

□ **Maquettiste** possédant une bonne maîtrise de la typographie et des logiciels XPress et Illustrator recherché par «Horizon Graphique», spécialiste en mise en page, réalisation de graphiques, cartographie et flashage à Paris. Tél:(1) 45.43. 61. 44. Demander Patrick Fébié.

□ **Analystes/programmeurs/** chefs de projets 4D, Omnis 5, Hypercard, recherchés par Centaurus Informatique. Envoyer CV à Centaurus Informatique, 8, rue du Cdt Schloesing, 75016 Paris.

□ **Programmeur** recherché par Télémédiatique France SA, pour développement services vidéotex professionnels. Parfaite connaissance environnement Mac et Basic exigée. Téléphoner pour RDV : M. Debuire au (1) 45.75.21.21

□ **Analyste-programmeur** sur Mac. (4D et/ou HyperCard et/ou Omnis 5...) recherché par SSII. Envoyer lettre + CV à VDA Informatique, 8 rue Charles Viard, 74700 Sallanches.

□ **Collaborateur** passionné Macintosh de formation ingénieur analyste programmeur recherché par centre de formation. Il devra connaître parfaitement les systèmes d'exploitation et de développement (Mac OS-Unix-LightSpeed-C++-Turbo C-Turbo Pascal-4D-Foxbase... et devra justifier d'une expérience réussie au poste d'analyste programmeur sur Mac. Notre proposition : prise en charge du département Recherche et Développement, grande autonomie, animateur d'une équipe de développeurs.
Qualités requises : esprit dynamique, adaptabilité au travail en équipe et au contact humain. C.V. + lettre manuscrite + photo + prétentions : «Actual», M. Peintre, 10, rue de la Haute Moline, 10800 St Julien les Villas.

□ **Maquettiste** (H ou F) recherché par studio de création et d'édition publicitaire, pratiquant le Rough la maquette et l'Exe. Expériences exigées, connaissances environnement Mac très appréciées. Envoyer CV. lettre et prétentions à «Crayon Laser, 79 rue du Clos de Ville, 94370 Sucy en Brie qui transmettra.

□ **Formateur**, maquette-mise en page, typographie pour stages jeunes PAO. T:(1)43. 76.91.80. (Alfortville).

□ **Collaborateur CBT** expérimenté recherché par expert-comptable spécialiste Mac pour sept.90. T:(1)47.95.11.81.

□ **Homme connaissant RagTime et HyperCard** sur Mac II pour petits travaux. T:(1)42.83. 32.68. (St Maur).

□ **Maquettiste 25-30 ans** connaissant XPress, Illustrator... ayant notions techniques. «Adéquat» au (1)40.36.08.77. (Paris).

Consultants maintenance développement recherchés par «Le Cipe», société de conseil en informatisation presse. M. J.C. Fages, 11 rue St Agnes, 95310 St Ouen l'Aumone.

□ **Infographiste** Mac exclusivement, recherché par société d'audiovisuel. Il sera opérationnel et motivé, pour création de diapositives et d'animations (MacroMind Director, Powerpoint, Page Maker, Adobe Illustrator). Libre de suite. Contacter Karine au (1)47.00.06.10. Paris 11ème.

□ **Maquettiste-graphiste-créatif** maitrisant logiciels Quark XPress et Adobe pour société de conseil en communication interne. T:(1) 44.40. 27.77. Demander M. Humann ou M. Fraissinet.

□ **Correspondants** dans les principales villes de province (Lyon et Lille exceptées) recherchés par *Icônes* pour reportages divers. Bonne connaissance du milieu Mac et facilités d'écriture. Envoyer lettre à la rédaction.

DEMANDES D'EMPLOI

□ **Maquettiste PAO** connaissances Page Maker, Mac Draw, Mac Write, Illustrator recherche poste : Paris, Yvelines.Patrick Valembois.T:30.24.62.50. après 18 H.

□ **Opérateur PAO** sur XPress, Illustrator connaissant montage Offset et photogravure, expérience agence de pub., photocompo. et journal mensuel, cherche poste sur Bretagne. Loïc Cogan. T:98.74. 91. 76 .

□ **Traduction**, interprétariat anglais-français-allemand. PAO sur Mac et IBM spécialisé dans la documentation technique. Bernard Lieber, 38, av. Ronsard, 93220 Gagny.
T: (1) 43.09.71.72.

□ **Spécialiste PAO, DAO**... recherche temps partiel. P. Sabatié, 7 rue Dulaurier, 31000 Toulouse. T:61.63.61 .88.

□ **Maquettiste PAO** (XPress, PM, Freehand, ...) cherche emploi sur Marseille.
T:(1)46.42.40.41.

□ **Technicien CAO/DAO** 25 ans dynamique et enthousiaste, sachant travailler en équipe avec ambition et professionnalisme, passionné par la PAO, connaissances en informatique, esprit créatif permettant d'être rapide-

ment efficace dans toutes les situations, diplômé DUT GM& P + DU TCC. M. Laurent Lannoy au 20.31.31.32. (Lille).
☐ **Développeur (Pascal, ASM)**, 19 ans, 5 ans de développement sur Mac cherche emploi fixe sur Paris. M. Jérôme Seydoux, 20 bis du Maréchal De Tassigny, 78000 Versailles.

RECHERCHE

☐ **Langage Logo** sur Mac II et toute application dans ce langage. T:73.86.56.16. Laurent.
☐ **Cours de langues** sur HyperCard Espagnol et Anglais comme Hyperglot édité aux USA. M. Jean Coune, 45, allée Cavalière, 44500 La Baule.
☐ **Spooler** recherché pour Mac Plus imprimante IW.LQ et DD 20 ou 40 Mo. M. André Baldini, Tél.bur.:84.92.50.50.
Tél. dom.:84.92.54.23.
☐ **Drive 3" 1/2** adaptable Apple IIC. M. André Costa, 121 Caulaincourt, 75018 Paris.
☐ **Apple III**. Bon état, prix modéré. T: 68.32.01.64 le soir après 20 H.
☐ **Driver pour imprimante Xeros-4020** ou Diabolo C-150. T:54.98.64.11. Denis.
☐ **Mac SE 30** d'occasion. Contacter Stéphane au 35.81.56.46. le soir.
☐ **Logiciel pour gestion agence immobilière**, 4D ou autres. T:72.73.27.50.
☐ **LaserWriter** : M. Gilbert Vallet, la Ferme d'Augustin, route de Tahiti, 83350 Ramatuelle.
☐ **Utilitaire Resedit marchant avec Turbo Pascal**. Envoyer prix par courrier. M. Renioult, rue des Canadiens, la Londe, 76500 Elbeuf.
☐ **Mac + DD 20 Mo**, lect. externe. Faire offre : 93.07.33.43.
☐ **Modem** seconde main. Px : 2 500 F environ. M. Demirtjis au 71.77.10.44. 20h.
☐ **Police de caractères polonais** et la possibilité de programmer la clavier en conséquence pour Mac II et SE. M. Poinsot, 41 rue de la Barre, 93110 Rosny Sous Bois.
☐ **Logiciel CAO/DAO pour circuits imprimés** électroniques sur Mac. T:(1)46.36.12.08. soir ou WE.
☐ **DD 40 Mo** au moins, bon état. SCSI. T:95.22.37.72.
☐ **Ecran pleine page A4** pour Mac SE. Faire offre (maxi 4 000F) au (1)30.41.47.09.
☐ **Tout doc.**, programme, pub, articles sur la traduction assistée par ordinateur. M. Gayer, cedex 5, 64230 Denguin.
☐ **Artistes nouveaux** recherchés par galerie nouvelle pour expositions. T:(1)45.22.51.11.

A VENDRE

☐ **LaserWriter Plus, Mac + DD 20 et 40Mo**, petits prix à débT:61.30.18.78-61.34.99.77.
☐ **DD Rodime** 45M Plus, 11 mois, peu servi.Prix:4500F. Tél. à Vincent Hell au 88.94.76.56.
☐ **Scanner Canon IX-12F** + OCR sur Mac comprenant boîtier Cognicar I + logiciel. Prix:20000F. T:(1)43.86.01.92. le soir.
☐ **Station graphique** (Amiga 2000, 3 Mo RAM, 2 lecteurs de disquettes, Genlock GST 30, encodeur Epal, filtre R.V.B. D.G 88, logiciel de graphisme 2D, 3D + logiciels d'animations et de titrage) 15 mois. Prix neuf:34000F HT, vendu 32000F TTC. Contacter M. Alain Hasle au:(1)45.25.21.93. HB ou (répondeur) 39.61.25.10. HR.
☐ **Mac SE 2,5-20 + sac transport**:18000F. T:20.05.31.29.
☐ **Imprimante Image Writer LQ**, 24 aiguilles, 120 colonnes couleur. Achetée début 89: 10900F vendue 6000F. T:(1)48.78.25.81.
☐ **Mac Plus, DD 20 Mo + Image Writer I** : 14000F. T:91.71.04.18.
☐ **LaserWriter II NT**, garantie 6 mois : 24000F + **UC Mac II ci 4-80**, garantie 6 mois : 45000F. T:22.91.79.09.
☐ **Apple IIe** + chat mauve 128K + moniteur ambre + 2 lecteurs + impr. Epson + clavier séparé avec pavé num. + Joystick, trait. texte, tableur, gestion fichier, intégré, logiciel astronomie, échecs, nbx jeux. Le tout 6000F. T:98.40.94.77. Bureau. T:98.40 .97.39. le soir.
☐ **Thunderscan 4.0** état quasi neuf:1200F. T: (1)43.74.37.73. (Vincennes).
☐ **Mac Plus** + DD Rodime 45 Mo + nombreux logiciels 15000F. T:20.40:13.03.
☐ **Mac SE 4/40**, lecteur FDHD, 4 Mo RAM, DD 40 Mo + softs... Neuf, sous garantie vendu 28000F TTC. le soir et week-end (Paris) T:(1)46.36.12 .08.
☐ **Apple III** DD 5 Mo, Omnis 3, Visicalc, ApWriter, WPL, Catalyst T:28.41.40.68. D. Debril.
☐ **Mac SE** 1Mo, DD 20 Mo + logiciels. Prix : 18000F. Mac SE 30 2 Mo, DD 40 Mo + logiciels, mai 90. Px:26000F. T:76.56. 28.07.
☐ **Tecmar QT-Mac 40**, sauvegarde à bande tous Mac. + 3 bandes 40 Mo + logiciel, sélections programmables automatiques. Px:6000F TTC. T:34.79 .70.48-46.60.10.38.
☐ **Mac SE 2,5 Mo**, DD 20 Mo, écran A3, LaserWriter + scanner Abaton + logiciels. Mac + 2,5 Mo, DD 20 Mo, LaserWriter II NT, lect. ext. + logiciels. T:(1) 46.33.12.02.
☐ **Mac + 1 Mo**, DD ext. 20 Mo + onduleur Aline Plus + nbx logs : 15500F.Tél.HB:31.89 .51.83 HR:32.42. 38.85.
☐ **Thunderscan**, lecteur et logiciel 4.0 : 2000F, Micron Eye, optique, interface et logiciel : 3500F. Tél.HB:93.62.42.20. demander F. Jammes.
☐ **Mac II 2 Mo RAM**, DD 40 Mo, 2 drives + écran couleur 13"Apple + carte vidéo 256 coul. + clavier étendu 102 touches. Px : 39000F TTC. Tél.HB: 89.41.20.10.
☐ **Turbo Pascal 1.10Fr** (+interfaces Mac II), disquettes d'origine + manuel en bon état + livre Works facile sur Mac (neuf) le tout : 550F. T:79.20.31. 74. ap. 19 H.
☐ **Logiciel d'animation** Filmaker complet, 6000F à déb. ou échange avec Director Macromind. T:54.98.64.11. Denis (livrable sur Paris).
☐ **ImageWriter II**, bon état avec feuille à feuille et log. SuperSpool : 4000F en cadeau log. pour imprimer en couleur. T:(1)43.65.61.34. JL. Pellerin.
☐ **ImageWriter II** + introducteur F. à F. + 10 rubans + 1 carton de papier continu. Px:4500F. T: (1)43.94.27.20.
☐ **Système Creative Color** complet avec chassis UV. Px:10 000F. T:30.21.50.50.
☐ **Carte mère Mac II** neuve. Px:9000F. T:(1)45.85.82.88.
☐ **Atari Portfolio** avec interface parallèle neuf et sous garantie : 2500F, imprimante LaserJet IIP, neuve, sous garantie : 13 000F. T: (1)42.77. 23.17. (répondeur).
☐ **Jeux** : Colony : 250F, Skyfox: 100F, les 2 : 300F (jeux originaux). M. Leyris, 37, rue Kleber; 92300 Levallois Perret.
☐ **Tablette graphique** Kurta A3 5000F, modem + MacTell : 1500F, MacDraw 1.1 : 2800F. T:37.37.04.14. le soir.
☐ **Compta Simil**. Px : 3500F. T:(1)48.76.36.92.

☐ **Atari Mega ST4** + DD + SLM 804 + ZZ 2D + PPM Master + compta Jaguar. Px : 21 000F. Tél dom: 32. 32. 00.85. Tél bureau : 32. 32.00.17.
☐ **SuperPaint II** : 900F, Thunderscan V4 : 1300F, 4X 256 k : 280F (Mac2) : Philippe au 51.35.63.85. le soir.
☐ **Plotter A3** 6 plumes graphtec 1000 MP + Mac Plot : 5000F. Tél. HB au 67.79.19.74.
☐ **Lisa niveau Mac** + DD 10 Mo, nbx softs Excel 4D...Révisé Bon état : 8000F. T:42.23.40.26 - 42.21.05.34.
☐ **Plotter A3** 6 plumes + MacPlot : 6000F, Canvas 2.0 : 1000F, ABC : 500F. T:67.79. 19.74. HB.
☐ **Syst. Nixdorf type 8870**, logiciels Clinic, fact., compt., paie, stat., disques, imprimante 150 CS. M. Charles De Preaumont, Manoir des Merlettes, 91290 Arpajon.
☐ **Imprimante Apple 2**, très bon état : 2500F. T:93.95.79.79.
☐ **Imprimante WriteMove** portable (1,5Kg), haute résolution (192 dpi), état neuf : 3558F. M. Mouton au (1)39.19.89.80.
☐ **DD Top for the Mac** 40 Mo portable + sacoche + util. : 5500F, Duodisk Apple : 1000F + Disk 5. 1/4. T:98.71.01.61.
☐ **Apple IIe 128 k** duodisk + moniteur mono + Nb cartes + logs. très bon état. Px : 4500F à déb. T:75.43.50.17. HR.
☐ **Mac SE dble lecteur** 2,5 Mo + DD 90 Mo + PC Tools for Mac. T:78.58.65.85.
☐ **Mac II + 2 lecteurs** + écran N&B + carte vidéo + clavier 5 Mo RAM + DD 60 Mo sous garantie : 32000F. T:68.29. 16.72.
☐ **Apple IIE**, duodisk 80 col. étendue, chat mauve, souris Joystick : 7000F + imprim. Jager 94. T:(1)48.80.00.79.
☐ **Imprimante LQ Apple** 6 KF 132 col, 2 bacs chargeurs f. à f. couleur, peu servie. Pierre au 43.98.81.27. poste 48.
☐ **ImageWriter LQ** état neuf dernière version + utilitaires ATM et TA : 9000F. T:58.43 .01.70.
☐ **Mac Plus 2Mo**, lecteur ext. 800 Ko, ImageWriter I, 132 col., Thunderscan : 15000F. HB.T: 92.81.15.96.
☐ **Modem récent** janv. 90 : 1000F, avec MacTell + ABC 11: 2000F, ensemble logiciels de gestion-compta achetés début 90 (Maestria 2+, gestion prévisionnelle, Business Plan, Paye Excel, Excel 1.5) le tout 5000F. T:76.22.25.87. ap. 20h.
☐ **Image Writer I** (double emploi), excellent état, 3200F. Micro portable Z88 (double emploi) T.B.E., 128k, liaison Max +, capot rigide, Accu rechargeable (autonomie 100H), bloc secteur : 3700F. T:74.01.55.43.
☐ **Apple II GS** moniteur couleur lecteurs 3,5 et 5,25 Mo, Joystick etc..., nbse doc. et logiciels. Ensemble : 7000F. Mme Cocel au 35.86.22.28.
☐ **Mac + avec logiciels** : 9500F. T:28.02.04.97 ou 20.91.93.10.
☐ **Mac SE 2/40** avec logiciels , Image Writer II + chargeur feuille à feuille + rubans N&B et couleur, imprimante laser II NTX neuve (800 copies) + 2 cart. encre + kits AppleTalk. Valeur : 81000F, prix demandé : 49500F.T:(1)45.29.18.69. à partir de 20h30.
☐ **Organiser II** ordi. de poche 32 caractères RAM 32 Ko, transfert avec IBM&Mac. Px:950F. T:(1)42.83.85.54. (Vincennes).
☐ **Mac SE 4/20** + 2X800K + ensemble complet logiciel bureautique/gestion : 19000F, T:98.97.27.16. Concarneau.
☐ **Mac + 2,5 Mo** + DD 20 Mo ext. T:42.80.77.74.
☐ **Micro-Writer**, câbles et boîtier de connection pour imprimante ou ordinateur.Jammes T:93.62.42.20. .
☐ **Scanner N&B Apple** 300dpi: 7000F. T:60.19.47.51 ou (rép.) (1)47.26.97.45 .
☐ **Lecteur de disques** 10 Mo Prodrive 10 + 20 disques 200 Mo, parfait état. T:78.26 .81.01. (Lyon).
☐ **Mac SE 2,5 Mo/DD 20** + logiciels originaux : 18000F. T:20.52.49.18. HB. M. Sergni.

CONTACTS

☐ **Les Gones du Mac**, le club des utilisateurs lyonnais, se réunit tous les mardi. Infos auprès de Michel Lansard aux HB 72.74.15.30.
☐ **Groupe d'utilisateurs Macintosh à Bordeaux** : Microcentre, Tél:56.96.85.96.
☐ **Mac SE** pour échange softs, idées ... M. Christian Sérié, 76 av. Jean Jaurès, 05000 Gap. T:92.52.12.72.
☐ **Clubs ou contacts Mac. sur Paris**. T:(1)43.42.41.84. le soir.
☐ **Club Archimèdes** Acorn, 18 allée A. Renoir, 95560 Montsoult (par correspondance).
☐ **PAO sur Paris** pour échanges divers. T:(1)43.29.31.77.
☐ **Utilisateurs et programmeurs** sur Mac, région Corse. Vincent Ruiz, T:95.46.19.59.
☐ **Initiation gracieuse** sur Basic, HyperCard, Excel, Word. M. Pujul, 311 rue Pasteur, 78955 Carrières/Poissy.
☐ **Echanges d'info**. M. Jéromin au : 88.60.68.31. certains soirs.
☐ **Scientifiques Mac** (biochimiste électronicien). T soir ou WE.: (1)46.36.12.08.
☐ **La Camargue de chez vous !** Communiquez, jouez sur minitel 36 14 code Camargue.
☐ **Contacts médicaux et autres** (Bordeaux) rech. par médecin. Dr. Peytour, 71 r A, Puyo, 33160 St Médard Jalles.
☐ **Vous aimez le Macintosh** et l'érostisme ? Ecrivez-moi avec un timbre à : MP, BP 1552, 45005 Orléans Cedex 1.
☐ **Partenariat offert** par numérologue, à programmeur Mac +, Marseille création logiciels. M. Reynaud au : 91.90.75.50.
☐ **Utilisateurs de statisticiels** sur Mac. T:(1)43.48.41.62. le soir ou écrire à A. Faraj, 75 bd. Charonne, 75011 Paris.
☐ **Région grenobloise**. M. Nicolas Scheffer, résidence Athena, 12 rue du Phalanstere, 38000 Grenoble. T:76.56.26.33.

SERVICES

☐ **Sur Lyon et région, pensez Editomac** : Vous recherchez des services sur Mac (conseil, formation, développement, PAO, PréAO...), vous êtes développeur, maquettiste, ... et vous offrez vos services... T:72.74.15.30.
☐ **Développement 4D-Hyper**, sur mesure. JLPI développement, M. Pautre, 95 rue Dessous Berges, 75013 Paris.
☐ **Formation, développement** Excel, Xord, 4D, Ready Set Go, plein temps. M. Jean-Paul Libert au (1)45.46.70.37.
☐ **22/4 , formation, services sur Macintosh**, images 3D, architecture et graphisme. Fax: 67.58.17.64. T:67.58.58.18-
☐ **Développements** (4D, HyperCard, Omnis 5, Foxbase...) ; PAO (Illustrator, PageMaker, Ragtime 3...) + formations sur Site. T:(1)43.94.27.20.
☐ **Traductions techniques**. Cabinet Liang, 37 rue d'Auteuil, 75006 Paris, T:(1)45.20.62.25.
☐ **Conseil, formation sur Site**, programmation, maintenance logicielle. T:(1)48.74.42.01. Brunet Consultants.
☐ **La PAO gagne la Creuse**... Réalisation de tous les docs. sur Mac II, scanner... Illustration, pub... T:55.83.86.19. (Com Régions).
☐ **Pour uniformiser vos documents**, faites réaliser vos feuilles de style et glossaires. T:27.39.01.31.
☐ **Numérisation et vectorisation** de logotypes sur Mac (Illustrator), sortie disquettes, films, bromures. T:(1)43.42.09.16.
☐ **3 résolutions sur film** ou bromure 800-1600-3200 dpi. T:93.08.18.62.
☐ **Digitalisation vidéo**, faxmodem, effectue tous tvx de traitement de textes et mise en page PAO : notices, plaquettes, dépliants...T:(1)48.94.10.72. Studio Ellise, conseil et réalisations graphiques, équipé Mac IICX, impr. laser er couleur.
☐ **PAO-DAO**, équipé Mac IIcx + laser, effectue tous tvx de saisie, mise en page, illustration ... T:67.75.38.67. Montpellier.
☐ **«La CAO Vacances»** : Formation, sport et détente, proposée par «Crayon Jaune» à charlieu, ville d'art et d'histoire, la dernière semaine de juillet ou la première semaine d'août. T:77.69.03.22.
☐ **Tous documents graphiques** en sous-traitance, Crayon Jaune: équipé CAO/DAO avec traceur et imprimante couleur. T:77.69.03.22.
☐ **PAO sur Mac II ci**, saisie, mise en page, tableaux, graphiques, revues. M. Gérard Lagravière : T:(1)42.80.47.46.
☐ **Kinérom : logiciel développé sous 4D** pour gestion cab. kiné. Commercialisation recherchée par société. T:91.34.40.22.
☐ **Développeur 4D**, Excel, Omnis, gestion et finance, région pays de Loire. T:41.87. 75.40.
☐ **Pro PAO maîtrisant typo**, graphisme, schématique, maquette et même orthographe. Tous travaux et formation. «Joo Patrick» au (1)34.87.83.83. (Yvelines).
☐ **Utilisateurs de Mac** et Apple II, ne restez plus seuls ! Adhérez à HyperPomme 49 à Angers. T:41.88.11.47.
☐ **Saisie, mise en page, dessin**, digitalisation, reconnaissance de caractères : «LCT» au (1)47.97.18.36.


MICROLAND
Logiciels de gestion